Altdeutsche Götterlehre.

Das Wichtigste

aus der altnordischen Mythe in gedrängter Uebersicht zur Erläuterung bei der Lectüre deutscher Classiker und für Schulen.

Bearbeitet

von

Arnold Perls.

Leipzig.
Verlag von J. H. Webel.
1876.

Altdeutsche Götterlehre.

Das Wichtigste
aus der altnordischen Mythe in gedrängter Uebersicht zur Erläuterung bei der Lectüre deutscher Classiker und für Schulen.

Bearbeitet
von
Arnold Perls.

Leipzig.
Verlag von J. H. Webel.
1876.

Herrn

Dr. Wilhelm Schuppe,

ordentl. Professor an der Universität Greifswald,

in Liebe und Verehrung

gewidmet.

Inhalt.

Seite
Vorwort VII
Einleitendes 1
Systematische Darstellung der altdeutschen Götterlehre. — Göttersagen 10
Die altdeutsche Götterlehre, lexikalische Darstellung 39
Namen-Register zu der lexikalischen Darstellung 76

Vorwort.

Wer ohne Kenntnisse der Mythologie die Dichter liest, kommt nicht weiter als derjenige, der ohne Landkarten und geographische Vorkenntnisse die Geschichte studirt. In ganz besonderem Maße ergiebt sich die Nothwendigkeit einer aushelfenden Erklärung bei denjenigen unserer Nationalgedichte, welche, im Wesentlichen an die altnordische Sagengeschichte anknüpfend, dieser ihre schönsten Gebilde entlehnen. Und gerade die Götterlehre unserer Altvordern hat bisher nicht entfernt denjenigen Platz in dem Wissen der gebildeten Allgemeinheit eingenommen, zu dem sie um ihrer selbst willen und als Hilfswissenschaft zur Literatur- und Culturgeschichte berechtigt ist. Gelang es ja doch erst den Verdiensten eines Jacob Grimm und eines Karl Simrock die nordische Mythologie in die wissenschaftlichen Kreise unseres Jahrhunderts einzuführen! Eine Verallgemeinerung dieser Materie aber erstrebt im Gewande der nützenden Helferin

bei der Dichterlectüre diese Arbeit. Bescheiden wie sie auftritt, möge sie auch nicht zu streng beurtheilt werden!

Den praktischen Werth des Büchleins glaubte ich durch lexikalische Anordnung des Stoffes zu erhöhen, doch habe ich auch eine kurze systematische Darstellung vorausgeschickt, welche eine größere Vollständigkeit im Wege des gegenseitigen Ergänzens ermöglicht. Fingerzeige kundiger Hand für eine etwaige neue Auflage werde ich mit Dank begrüßen.

Leipzig.

Der Verfasser.

Einleitendes.

I.

Vom Alter der deutschen Dichtkunst.

Wir wollen die Erfindung der Musik und Poesie in Gallien nicht in die Zeiten Abrahams hinaufrücken; wir wollen die nordischen Sänger nicht zu Lehrern der Griechen und Römer machen: dessen ungeachtet bürgt uns für ihr hohes Alter bei den Celten oder Galliern die unzählige Menge Verse, welche Julius Cäsar in Gallien fand, und deren Erlernung einen Theil des Jugend-Unterrichts ausmacht, der in Höhlen oder abgelegenen heiligen Hainen mit einigen Druidenschülern auch durch zwanzig Jahre fortgesetzt wurde.

In Germanien soll Tuisko zuerst seine Gesetze in Lieder gebracht und abzusingen geboten haben, um damit der Vergessenheit und Unachtsamkeit vorzubeugen. Eben diese Ehre soll durch seine Verordnung den Thaten großer Männer zu Theil geworden sein, deren Beispiel so am Ehesten wirken sollte. Darum feierten die Germanen (Niederrheinländer) des Tacitus nebst ihren Kriegsliedern in alten Gesängen ihre Stammväter Tuisko und Mannus.

Die deutschen und fränkischen Priester mußten die Reden und Thaten der Helden in vaterländische Gedichte bringen, um durch deren Erlernung und Absingung den Geist der Jugend zu bilden. Dergleichen Arbeiten sollen in ihrer Art den evandrischen und saliarischen gleichgekommen sein. — Die Gothen sangen die Thaten ihrer Ahnen zum Saitenspiel.

Die Lieder der Langbarter (Longobarden) von ihrem König Alboin verbreiteten sich unter den Baioaren (Baiern) und Sachsen. Diesen mußte man auch das Evangelium in Versen verkünden, daß sie es liebgewannen und annahmen.

Die Schweden brachten schon vom Anbeginn ihres Reiches die Begebenheiten ihrer Vorzeit und die Thaten ihrer Ahnen in Lieder, die man zur Aneiferung der Jugend bei den Gastmählern und Trinkgelagen anstimmte.

Die Dänen meißelten die Heldenlieder noch in Felsen ein, — eine Gepflogenheit, die auch von den Isländern nachgeahmt wurde, nachdem die ersten Pflanzer aus Norwegen die ältesten Gedichte mit sich zu ihnen gebracht hatten.

Nach Britannien kam die Dichtkunst nicht erst mit den Angelsachsen; sie stand vielmehr schon bei den Cymbern in großem Ansehen.

Ueber das Alter der Dichtkunst bei den Iren und Schotten unterrichtet uns die Ossian's Gedichten vorausgehende Abhandlung. In Scandinavien ist sie durch Odin zu ihrer Vollkommenheit gebracht worden. Er selbst redete in Versen und bekam darum für sich und die Asen den Beinamen Liodasmider, d. i. Liederschmied, Liedermacher. Die nordische Mythologie wird uns das Weitere darüber berichten.

II.

Von den Barden.

Jene, welche die Dichtkunst pflegten, nannte man Barden, Skalden, Runen, Harparn, Eubates; es sind unter diesen Namen stets die Dichter der Celten, Scandinavier und der anderen nordischen Stämme verstanden.

Die Barden sangen Lieder des Lobes wie des Tadels zu Instrumenten, die der Lyra gleichen; doch auch für Andere

verfaßten sie Gesänge, welche diese dann in öffentlichen Zusammenkünften hören ließen. Lange Zeit vertraten die Lieder der Barden die Stelle der Geschichtsbücher der genannten Völker, und sie waren es, welche den späteren Geschichtsschreibern vorzüglich den Stoff für jene Zeitperioden lieferten. Waren es gleich dichterische Erzeugnisse, so ist doch die Zuverlässigkeit dessen, was die Barden in ihren Liedern berichten, nicht anzuzweifeln, — sie waren sich ihrer Stellung als Geschichtsschreiber wohl bewußt, und sie mußten auch die kriegführenden Fürsten selbst in den Kampf begleiten, um wahrheitsgemäß die Ereignisse erzählen zu können. Zu ihren vornehmsten Functionen gehörte die Abfassung von Trauergesängen auf den Tod der Großen und die Führung der Geschlechtsregister ihrer Gebieter. Hierdurch wurden sie gleichsam wichtige Staatspersonen, deren sich die Fürsten auch in öffentlichen Angelegenheiten bedienten. Sie dürfen indeß nicht als feile, schmeichelnde Hofschranzen betrachtet werden, sondern sie waren wahrheitsliebende Männer, die selbst Königen, wo nöthig, Vorwürfe nicht vorenthielten. Darum aber galt es als der höchste Grad der Schande, sich den Tadel des Barden zugezogen zu haben. Leider haben sie sich nicht immer ihre lauteren Gesinnungen bewahrt.

Unter die bekanntesten und berühmteren Barden rechnet man Ossian, den Sohn Fingal's, Herrschers in Morven. Seine Gedichte sind in hochdeutscher Sprache — in Hexametern sowohl, als in Prosa — vielfach wiedergegeben.

Thormod Kolbrunar war einer der Skalden Olaf's, Königs von Norwegen, welchem er in die Schlacht bei Stiklastadt gefolgt war. Am Tage des Kampfes sang Thormod in der Morgendämmerung die feurigste Aufmunterung zum Kampfe, wofür ihn der König mit einem kostbaren goldenen Ringe beschenkte; und Thormod schwor sich, seinen Herrn nicht zu überleben. Der König blieb im Treffen; Thormod kam tödtlich heraus, sang noch drei Strophen und zog sich dann sterbend den Speer aus der

Wunde; als er etwas Fett daran erblickte, sprach er seine letzten Worte: Unser König hat die Seinen gut genährt.

Gitzur Gulbra und Thorfin Munnur waren noch zwei weitere Skalden des Königs Olaf, welche mit ihm in derselben Schlacht ihr Leben verloren.

Sigvatur, auch ein Skalde des Königs Olaf des Heiligen, wurde von ihm nach Schweden geschickt, um daselbst um die Prinzessin Astrid zu werben; nachher besang er dann seine Reise. Auf einer anderen Reise besuchte dieser Barde den König Knut den Reichen in England. Als er nach seiner Rückkehr seinen Gebieter bei der Tafel fand, bat er sich einen Platz aus; — Olaf aber schwieg dazu. Nachdem der Skalde durch ein Lied um die Ursache gefragt, bekam er zur Antwort: der König wisse nicht, ob er künftig ihm oder Knut dienen würde. Sigvatur erwiederte in einem weiteren Liede, er habe Knut gesagt, ein Diener könne nur einem Herrn treu bleiben. Darauf erhielt er seine Oberhofmeisterstelle wieder. Dieser Skalde wird noch besonders deshalb gepriesen, weil er, so oft er nur wollte, in Versen redete, obwohl er sonst stammelte.

Olaf der Heilige wird selbst unter die Barden gezählt, und Snorro hat uns noch ein Lied von ihm aufbewahrt, welches seinen Sieg über Erling besingt. Auch sein Bruder Harald, sowie die Könige Magnus und Singurd, der Jerusalem-Besucher, nebst seinem Bruder Eistein, der König Ragner Lodbrog, seine Gattin Aslauger und ihre Söhne waren dichterisch thätig.

Rogewald, Graf der Orkadischen Inseln, hat ein didaktisches Werk über die Dichtkunst hinterlassen.

Thiodulf war ein Skalde Harald's des Schönhaarigen, der die dreißig Ahnen des Königs Rogewald mit ihren Namen, Thaten und Begräbnißstätten in ein Gedicht brachte, das die Kunde der Inglinger genannt wurde. Gudrod, Harald's Sohn, war ein Zögling Thiodulf's und wurde einst, sowie sein Bruder Halfdan

nach einem heftigen Zerwürfnisse mit dem Vater durch diesen seinen Lehrer und durch den Skalden Guttorm Sindric mit dem Könige ausgesöhnt.

Vard, der Weise oder Starke, Olver Hunfa oder Nutha, Auduce Islkiälda und Thorbiore Horeklofe waren ebenfalls Skalden Harald's, die ihre Sitze zunächst dem Herrscher vor allen anderen Hofbeamten hatten. Des Letzten Lieder von den Thaten Harald's, die Snorro in seiner Norwegischen Chronik aufbewahrt hat, sind gewissermaßen ein historisches Compendium.

Eivind, der Sohn Finn's, wurde wegen seinen besonderen dichterischen Gaben der Skaldendichter genannt. Seine Lieder enthalten auch ein Geschlechtsregister des Jarl's oder Grafen Hakon. Für ein Lobgedicht, das er auf die Irländer gemacht, bekam er einen silbernen Gürtel im Gewicht von fünfzig Mark; dafür kaufte er sich ein Landgut, wo er den Heringsfang trieb, den er ebenfalls besingt. Eivind setzte in dem Treffen auf Storda seinem Herrscher Hakon einen Hut auf den Helm, damit er den Feinden weniger erkennbar wäre. Als der König dennoch fiel, sang er ihm ein Trauerlied, worin er Glumur, einen Skalden, der sich über Hakon's Tod in einem Liede freute, widerlegte. Harald, Hakon's Besieger, entrüstete sich darüber und bedrohte Eivind mit dem Tode. Schließlich aber ward durch die Vermittelung von Freunden die Sache so geschlichtet, daß Eivind der Skalde Harald's werden sollte. Allein er konnte seinen vorigen Herrn nicht vergessen; und als Harald ihm Untreue vorwarf, weil der Dichter sich über seinen Geiz beklagte, da kehrte er betagt nach seiner Heimath zurück nnd erschien nie mehr am Hofe des Königs.

Halfred hieß König Olaf Tryquason's Barde. Er muß ein ganz besonders trefflicher Sänger gewesen sein, denn eines Gesanges wegen verzieh ihm der König selbst eine am Hofe verübte Mordthat. Kein Wunder, daß der

Sänger diesem Fürsten so sehr anhing, daß man ihn nach dessen Tode nicht mehr fröhlich sah.

III.

Von der Edda.

Edda ist der Name eines Lehrbuchs der nordischen Mythologie, dessen wesentlichste Theile bald nach Odin's Einwanderung im Norden von einem seiner Gefährten verfaßt worden sind. Die Edda erklärt aber nicht nur die Religion, die Sitten und Gebräuche der alten Nordländer, sondern sie ist zugleich die Quelle aller Dichtungen und alles dichterischen Ausdrucks.

Wir haben nach zwei veranstalteten Sammlungen auch zwei Edden zu unterscheiden. Die erste Sammlung der mythologischen Monumente schreibt sich von Sämund Sigfusson her, der um das Jahr 1057 in Island geboren war, in Deutschland die Wissenschaften erlernte, und als er nach Hause zurückkehrte, die alten Geschichten zu sammeln begann. Sämund's Edda enthielt verschiedene Stücke, von denen die wichtigsten Voluspa, Havamaal, Runa Capitula sind.

Sämund Sigfusson's Edda mag nun zu weitläufig gewesen sein, oder sie mag sich nach und nach verloren haben, — 120 Jahre darauf kam Jenes Landsmann Snorro Sturleson außer mit anderen gelehrten Arbeiten auch mit einer zweiten Edda hervor, die zwar prosaisch, aber mit vielen poetischen Citaten versehen ist. Sie hat drei Theile: im ersten ist der Inhalt dogmatisch über die Hauptgrundsätze der celtischen Religion, im zweiten erzählend von verschiedenen Thaten der Götter. Der dritte Theil heißt Skalda und handelt von der Dichtkunst der Isländer, — er bildet so gewissermaßen die Praktik der Edda.

In dem großen Brande von Kopenhagen 1728 ist die gesammte von Resenius veranstaltete Ausgabe der Edda in den Flammen untergegangen und daher äußerst selten geworden. Der hier folgende Auszug aus der altnordischen Göttergeschichte stützt sich im Wesentlichen auf dies Werk und liefert so viel, als der größte Theil der Lesewelt zum Verständnisse der Dichter unbedingt bedarf.

Göttersagen.

Systematische Darstellung der altdeutschen Gottheiten.

Der Ursprung der Dinge.

Einst war das Alter, da
Alles nicht war,
Nicht Sand, noch See,
noch salz'ge Wellen,
Nicht Erde fand sich, noch
Ueberhimmel,
Gähnender Abgrund, und Gras
nirgends.

Zu Anfang war eine Zeit, da das All einen unermeßlichen, öden, füllungslosen Raum bildete, welcher Ginnungapap (wörtlich: Gaffen der Gähnung) hieß. Viele Jahrhunderte aber vor Erschaffung der Welt hatte im äußersten Norden dieses gewaltigen Raumes Niflheim sich gebildet, eine Stätte der Dunkelheit und Kälte; am südlichen Ende war Muspelheim, die heiße, helle Flammenwelt, entstanden. Ein in Niflheim gelegener Brunnen, Hvergelmir (der rauschende Kessel) genannt, lieferte den Grundstoff zur Entstehung der Welt. Denn es ergossen sich aus diesem Quell zwölf Flüsse, deren Gesammtname Eliwagar (fremde Wogen), welche Ginnungapap erfüllten. Ihr Wasser ward, als sie von ihrer Quelle sich weit genug entfernt hatten, zu Eis, und dieses Eis lagerte sich Schicht auf Schicht in Ginnungapap. So ward denn die nach Norden zu liegende Seite Ginnungapaps angefüllt mit Eis und Schnee, und Sturm und Wetter tobte ständig dort; nicht aber so auf jener Seite, welche gen Muspelheim zu lag. Und als

hier der Reif des Nordens mit der milden Wärme des Südens zusammentraf, da ward Leben in den entstehenden Thautropfen, und ein Menschengebilde entwickelte sich, Ymir oder Oergalmir genannt*).

Nach dieser Darstellung entstand das Leben aus dem zu Niflheim belegenen Brunnen Hvergelmir. Diese Quelle des Lebens aber nimmt dasselbe auch wieder in sich auf.

Tuisco, die Riesen.

Unter des Reifriesen Arm
wuchs, rühmt die Sage,
Dem Thursen Sohn und Tochter.
Fuß mit Fuß gewann dem
furchtbaren Riesen
Sechsgehäupteten Sohn.

Als Ymir in Schlaf fiel, da wuchsen unter seinem linken Arme ein Mann und ein Weib hervor; seinem Fuße aber entsprangen Söhne, — das Geschlecht der Hrimthursen, Frostriesen. Ymir, wiewohl seiner Bösartigkeit wegen nicht göttlich verehrt, gilt doch als Begründer des Göttergeschlechts, und die späteren Götter, die der Riesen Stelle dann einnahmen, hatten unter diesen Vorbilder.

So wie Ymir zwiegeschlechtig war, so auch Tuisko, Twisco oder Tuisto, der Stammvater der Deutschen. Dieser Erdgeborene hatte einen Sohn Mannus**), und dieser drei Söhne, welche als die Stammväter dreier deutscher Volksstämme, der Istäwonen, der Ingäwonen und der Hermionen betrachtet werden.

*) Ymir ist die Personificirung, Ginnungapap die Darstellung als Sache dessen, was die alten Griechen unter Chaos sich gedacht haben.

**) Von Mannus ist abgeleitet: mennisco, der Mensch.

Die Entstehung der Götter.

Ymir, der Riese, besaß eine Kuh, Audhumbla, aus deren Euter vier Milchströme sich ergossen, die dem Ymir seine Nahrung gaben. Audhumbla beleckte salzige Eisblöcke drei Tage lang, und an der Stelle, die ihre Zunge befeuchtet hatte, entsprossen am ersten Tage Menschenhaare, am zweiten ein Manneshaupt, am dritten aber war ein ganzer Mann fertig, deß Name Buri. Dieses schönen und stattlichen Mannes Sohn war Bör, welcher eine Tochter des Riesen Bölthorn, Bestla oder Belsta mit Namen, heirathete, aus welcher Ehe drei Söhne: Odin, Wile, We, hervorgingen; diese Götter aber beherrschten Himmel und Erde.

Die Sindfluth.

Bör's Söhne tödteten den Riesen Ymir, und als er erschlagen war, ergoß ein so gewaltiger Strom Blutes sich aus seinen Wunden, daß in demselben das ganze Geschlecht der Riesen ertrinken mußte; einer nur blieb übrig; deß Name Bergalmir, und dieser begründete mit seinem Weibe das Geschlecht der Hrimthursen.

Die Erschaffung der Welt.

Aus Ymir's Fleisch ward die
Erde geschaffen,
Aus dem Schweiße die See,
Aus dem Gebein die Berge,
aus dem Haar die Bäume,
Aus der Hirnschale der
Himmel.

Aus den Augenbrauen schufen
gütige Asen
Midgard den Menschensöhnen;
Aber aus seinem Hirn sind
alle hartgemuthen
Wolken erschaffen worden.

Ymir's Leichnam warfen die Götter mitten hinein in Ginnungapap, und aus seinem Körper erschufen sie die Welt. Die Erde entstand aus seinem Fleische, aus seinem Blute das Wasser, die Berge aus seinen Gebeinen, aus den Zähnen und Kinnbacken die Felsen und die Klippen. Sie streuten sein Gehirn herum, und es bildeten sich daraus die Wolken, den Himmel aber schufen sie aus seinem Schädel. Den so geschaffenen Himmel erhoben sie mit vier Hörnern über die Erde; in jedem Horne saß ein Zwerg: Austri, Westri, Nordri, Südri. Die Himmelslichter lieferten Feuerfunken, die von Muspelheim herflogen. An der Küste des Meeres, welches in einem Kreise sich um die Erde schlängelte, siedelten die Riesengeschlechter sich an; gegen sie wurden die Menschen durch eine rund umherlaufende Burg, Midgard, geschützt; diese aber wurde aus Ymir's Augenbrauen hergestellt.

Die Himmelslichter.

Die Sonne wußte nicht, wo
sie Sitz hätte,
Der Mond wußte nicht, wo
er Macht hätte,
Die Sterne wußten nicht, wo
sie Stätten hätten.

Die Götter wiesen den aus Feuerfunken von Muspelheim gebildeten Gestirnen ihre Stätten an und schrieben ihnen ihren Gang vor; darnach wurden Jahre und Tage berechnet. Die Edda erzählt über die beiden größten Himmelslichter folgende Sage: Mundilfare hatte einen Sohn, Mane (Mond) und eine Tochter, Sunna (Sonne); diese letztere aber wurde ihres stolzen Namens wegen von den Göttern gehaßt, und dieselben setzten die beiden Geschwister an den Himmel, und Sunna mußte die beiden Hengste Alswidur und Arvakur lenken, welche den Sonnenwagen zogen. Mane leitet den Gang des Mondes.

Tag und Nacht.

Die Nacht ist die Tochter des Riesen Neri, Narfi, Nörwi, der ein Sohn des Loke war. Sie ist mithin verwandt der Todesgöttin Hel, die eine Tochter Loke's war. Schwarz und dunkel, wie das Geschlecht der Riesen, dem sie entsprossen, ist die Nacht. Dreimal war sie verheirathet; ihr erster Mann war Naglfare, beider Sohn Udr, Audhr. Mit ihrem zweiten Gemahl, Onar, hatte sie die Tochter Jördh (Erde). Ihr dritter und letzter Ehegemahl war aus dem Geschlechte der Asen, und Dellingr sein Name. Dieser Beiden Sohn aber war der schöne, lichte Dag.

Skinfaxa heißt er, der den
schlummernden Tag zieht
Ueber der Menschen Menge;
Für der Füllen bestes gilt
es den Völkern;
Stets glänzt die Mähne der
Mähre.

Hrimfaxa heißt es, das
die Nacht herzieht
Den waltenden Wesen.
Mehlthau fällt ihm vom Gebiß
am Morgen
Und füllt mit Thau die Thäler.

Der Allvater gab der Nacht und dem Tage je ein Roß und einen Wagen, und sie mußten am Himmel abwechselnd zwölf Stunden um die Erde herumfahren. Hrimfaxa ist das Roß der Nacht; Skinfaxa, aber, das mit seiner Mähne die Luft erhellt, ist das Pferd des Tages.

Jahreszeiten und Wettererscheinungen.

Windswalir heißt des
Winters Vater
Und Swasudr des Sommers;
Sie wandern selbander
durch alle Zeiten,
Bis die Götter vergehen.

An des Himmels nördlichem Ende sitzt der Riese Hraswelgur, welcher die Gestalt eines Adlers besitzt. Versucht er zu fliegen, so entsteht unter seinen Fittigen der Wind.

Des Sommers Vater heißt Swasudhr; dieser ist das Vorbild alles Milden und Süßen. Der Vater des Winters aber heißt Windloni, Windswalr (Windbringer, Windkühl); er ist kaltherzig und voll Ingrimms.

Die Götter schufen eine Brücke, welche Himmel und

Erde verbindet; diese heißt Bifrost (lebende Rast, Wegstrecke) und auch Asenbrücke; sie ist dreifarbig*), sehr stark und kunstvoll gebaut. Doch wird sie dereinst brechen unter den Hufen der Pferde, auf denen Muspel's Söhne reiten werden. Heimdall ist der Wächter der Brücke Bifrost.

Die Schöpfung der Menschen und Zwerge.

Gingen da Dreie aus
dieser Versammlung
Mächtige, milde Asen
zumal.
Fanden am Ufer un-
mächtig
Aske und Embla und ohne
Bestimmung.

Als einst die Söhne Bör's am Gestade des Meeres sich ergingen, da fanden sie zwei Bäume; diese nahmen sie und schufen ein Menschenpaar daraus: Aske (Esche) und Embla (Ulme, Erle). Der erste der drei Söhne verlieh ihnen Geist und Leben, der zweite Verstand und Bewegung, der dritte das Angesicht, Sprache, Gehör und Augenlicht. Zur Wohnung wies man ihnen und ihren Nachkommen Midgard an.

Die Zwerge entstanden zuerst als Maden im Körper Ymir's, und die Götter verliehen ihnen Gestalt und Menschengeist. Sie wohnten in der Erde und im Gestein.

*) Regenbogen.

Das Weltgebäude.

Drei Wurzeln strecken sich nach
dreien Seiten
Unter der Esche Ygdrasil;
Hel wohnt unter einer, Hrim-
thursen unter der andern,
Aber unter der dritten Menschen.

Das ganze Weltgebäude stellt man sich vor unter dem Bilde eines Baumes: der Esche Ygdrasil. Seine Zweige breiten sich über das ganze Weltall aus, und drei Wurzeln halten ihn aufrecht, deren eine dehnt sich bis zu den Asen aus, die zweite zu den Hrimthursen; unter der dritten, welche zu Niflheim steht, ist Hvergelmir, und an ihr ragt von unten Nidhoggur. An seinen Zweigen weidet die Ziege, die mit ihrer Milch ein Gefäß füllt, aus dem die Einheriar (die in die Halle Odin's aufgenommenen Krieger, welche im Einzelkampfe gefallen sind) trinken. Heidrun ist der Name dieser Ziege. Außer ihr weiden auf Ygdrasil noch vier Hirsche; ferner sitzt ein Adler in den Zweigen der Esche und zwischen seinen Augen ein Habicht, Wedrfölnir. Ein Eichhörnchen, Ratatörkr, springt hin und her in den Zweigen und vermittelt den Austausch von Zankworten zwischen dem Adler und Nidhoggur.

Den Thau, der von dieser Esche zur Erde fällt, nennt man Honigthau, der Bienen Nahrung.

Bei den Wurzeln Ygdrasil's liegen drei Brunnen: der erste, Urd's Brunnen, wo die Nornen: Urd, Werdandi und Skulld (Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft) ihren Aufenthalt haben. Der zweite: Mimer's Quell, worin Weisheit und Verstand liegen; der dritte: Hvergelmir, der rauschende Kessel, wo Hel wohnt.

Die Welten und die Himmelsburgen.

Neun Welten kenn' ich,
neun Aeste weiß ich
Am starken Stamme ein
Staub der Erde.

Ueber der Erde befinden sich: Muspelheim, Ljösalfaheim, Asenheim oder Asgard. Auf der Ede: Jotunheim, Midgard (oder Mannheim) und Wanaheim. Unter der Erde: Swartalfaheim, Niflheim und Niflhel.

Zwölf Himmelsburgen liegen in Asgard: Thrudheim, die Wohnung Thor's; Ydalir, wo Uller residirt; Walaskialf; Sökkwabeck (Sturzbach, Wasserfall); Gladheim, worin Walhalla gelegen ist, sowie der Hain Glaser, dessen Blätter aus rothem Golde bestehen; Thrymheim, der einstige Sitz des Thiasse; Breidablick, Balder's Residenz; Himinbiorg die des Heimdall; Volkwang, wo Freya wohnt; Glitnir, Residenz der Forsete; Noatun, die Burg Niördr's; Landwidi, der Wohnsitz Widar's.

Das goldene Zeitalter.

Sie warfen im Hofe heiter
mit Würfeln
Und kannten die Gier des Goldes
noch nicht,
Bis drei der Thursentöchter kamen,
Reich an Macht, aus Riesenheim.

Als die Götter mit der Schöpfung der Gestirne und mit der Einrichtung der Zeit fertig geworden waren, da versammelten sie sich auf dem Idafelde, um Haus und Heiligthum sich zu bauen. Und nachdem auf dem Idafelde Gladheim und Wingolf erbaut waren, da legten die Götter Schmiedeöfen an und schufen sich dazu allerlei Werkgeräthe, womit sie sich ihr Hausgeräth aus reinem Golde anfertigten. Diese Zeit,

das Goldalter, verschwand bei der Ankunft dreier Frauen aus Jotunheim, und die Götter beriethen nun über die Erschaffung der Zwerge.

Mit der Hervorholung und dem Einschmelzen des Goldes in der hohen Halle durch die Zwerge trat zuerst das Böse in der Welt auf.

Nach dem goldenen Zeitalter.

Da wurde Mord in der Welt
zuerst,
Da sie mit Gabeln die Goldstufe
stießen
In der hohen Halle, die helle
brannten.
Dreimal verbrannt, ist sie
dreimal geboren,
Oft, unselten, doch lebt sie noch.
Heid hieß man sie, wohin sie
kam,
Wohlredende Wala, wandte sie
Zauber an.
Sudkunst konnte sie, Sudkunst
übte sie,
Stets war sie der Liebling übler
Leute.
Da gingen die Berather zu den
Richterstühlen,
Hochheil'ge Götter hielten Rath,
Ob die Asen sollten Untreue strafen
Oder Sühnopfer all' empfahn.

Mit dem Golde kam auch Mord und Krieg in die Welt, und zwar der Kampf zwischen Wanen und Asen, über den Genaueres nicht bekannt ist. In Verbindung damit steht folgende Begebenheit: Nach Vollendung Midgard's und Walhalla's durch die Götter erbot sich diesen ein Baumeister zur Erbauung einer Burg im Laufe von drei Halbjahren, einer Veste zum Schutz wieder die Bergriesen- und Hrimthursen.

Die Asen trafen mit dem Baumeister ein Abkommen, wonach er Alles bekommen sollte, was er begehrte, wenn er die Burg in einem Winter fertig machte; er ging darauf ein und erbat sich nur die Erlaubniß, sich seines Rosses Swadilfari als einziger Hülfe beim Bau bedienen zu dürfen; auf Loke's Rath wurde ihm dies gewährt. Zur großen Verwunderung der Götter schleppte das Pferd große Feldmassen herbei und verrichtete noch mehr Arbeit, als der Baumeister, und als die Burg drei Tage vor Beginn des Sommers fast vollendet war, da hielten die Götter einen Rath, auf welche Weise sie wohl dem Baumeister seinen Lohn vorenthalten könnten. Loke, der jenen Rath damals ertheilt, wurde nun unter Androhung des Todes veranlaßt, Hülfe zu schaffen. Er that dies. An demselben Abend, als der Baumeister wieder mit seinem Pferde Swadilfari in den Wald nach Steinen fuhr, lief ihnen aus dem Walde eine Stute wiehernd entgegen. Swadilfari riß sich los und rannte mit der Stute fort, und der Baumeister jagte hinterdrein und so ward denn für diese Nacht das Werk versäumt, und der Meister gerieth in Riesenzorn, da er fand, daß sein Werk zu der festgesetzten Zeit nicht fertig werden könne. Nun sahen die Asen, daß sie es mit einem Bergriesen zu thun hatten, und riefen Thor herbei, der mit seinem Hammer Miolner dem Baumeister den Schädel zertrümmerte. Loke selbst aber war es, der als Stute dem Swaldilfari begegnet war, und einige Zeit nachher erzeugte er ein graues, achtfüßiges Pferd, Sleipner, das Roß Odin's und das beste bei Göttern und Menschen.

Balder.

Der Gott des Lichts und Frühlings, Balder, Sohn der Frigga, hatte im Traume Ahnungen von Gefahren für sein Leben. Es traten die Asen zur Berathschlagung zusammen, und sie beschlossen, ihn zu schützen. Frigga ließ vor allen

Wesen sich Eide schwören, daß sie nie dem Gotte des Lichts Etwas anhaben würden. Als Loke sah, daß Balder gefeit war gegen alle Gefahren des Leibes, ging er in Gestalt eines alten Weibes zu Frigga, sie befragend, ob auch wirklich alle Dinge vereidet wären, dem Balder nicht zu schaden, und er erfuhr, daß nur die Staude Mistiltein ihrer großen Jugend wegen nicht in Eid genommen sei. Loke ging und riß die Wurzel aus, und in der Versammlung der Asen, als ein Jeder Kurzweil mit dem wohlgefeiten Balder trieb, vermochte er den blinden Hoder dazu, die Staude auf Balder abzuschießen. Durchbohrt von der Staude Mistiltein, sank der Gott des Lichts und des heiteren Frühlings todt nieder zum Entsetzen der Asen und zum Jammer Frigga's. Der Thäter aber, Loke, an dem sie an geheiligter Stätte nicht Vergeltung üben konnten, verriethen sie allesammt sogleich. Balder's Leichnam wurde auf einem mächtigen Holzstoß verbrannt, den flinken Hermode aber sandte Frigga hinab zu Hel, sie zu bitten, Balder ihr wieder herausgegeben. Hel gestand zu, wenn es erwiesen wäre, daß Balder's Tod von allen Wesen betrauert würde. Auf diese Botschaft ersuchten die Asen alle Wesen, Balder mit Weinen loszulösen aus Hel's Reiche, und die Gesandten der Asen überzeugten sich wohl, wie alles und jedes Ding im Weltall jammerte und wehklagte um den Getödteten. In einer Höhle nur fanden sie ein Riesenweib, Thok, sitzen, und sie baten es, auch um Balder zu weinen. Das Weib antwortete:

Thok muß weinen mit trockenen Augen
Ueber Balder's Ende.
Nicht im Leben, noch im Tod hatt' ich Nutzen
von ihm:
Behalte Hel, was sie hat.

Dieses Riesenweib aber soll wiederum der ränkevolle Loke gewesen sein.

Loke.

Des Loke, jenes in den früheren Abschnitten mehrfach erwähnten bösen Gottes, Vater war der Riese Farbaute, seine Mutter Laufeya, Nal. Mit Sigye, seinem Weibe, hatte er zwei Söhne, mit der Riesin Angerbode zu Jotunheim hatte er drei Kinder: den Wolf Fenris, die Midgardschlange Jormungandur, und Hel. In der Ahnung, daß diese drei Wesen ihnen gefährlich werden könnten, ließen die Götter dieselbe zu Allvater bringen, und er warf die Schlange in die See, wo sie zu solcher Größe erwuchs, daß sie das ganze Festland umschlingt und sich selber in den Schwanz beißt. Die Hel sandte er nach Niflheim hinab und lieh ihr Gewalt über das Reich der Verstorbenen. Den Wolf ernährten die Götter, und als sie seine Stärke sahen, da fertigten sie eine Fessel an und legten sie dem Wolfe an; er aber zerriß dieselbe, ebenso eine noch stärkere. Bei einer dritten Fessel wollte der Wolf nur dann seine Kraft erproben, wenn einer der Asen ihm seine Hand in den Rachen steckte. Tyr that's und verlor die Hand, denn der Wolf konnte diese dritte Fessel nicht zerreißen. Und nun nehmen die Götter das Ungeheuer und fesselten es und steckten ihm zwischen Ober- und Unterkiefer ein Schwert. So liegt es heulend bis zur Götterdämmerung.

Oertliches.

Der Wohnsitz der Götter war eine schöne Stadt, die sie im Mittelpunkte der Welt erbaut hatten. Sie führte den Namen

Asgard,

und in ihr befanden sich zwölf Göttersitze innerhalb des großen Tempels Gladsheim, auch der große Thron des Hauptgottes Odin an der Stelle Hlidskialf, während

die Göttinnen einen anderen Pallast besaßen, mit Namen Vingolf.

Von sonstigen Orten, welche in der altnordischen Mythologie eine Bedeutung haben, sind zu erwähnen:

Brymer und Sindre

als zwei Orte der Lust und Freudigkeit für die Frommen. Diese Orte überdauern auch die große Katastrophe, den Weltuntergang „Götterdämmerung", und bestehen nach demselben unter dem gemeinschaftlichen Namen Gimmle fort. Brymer ist im Süden gelegen; Sindre ist ein kostbar gezierter goldner Saal im Norden.

Die Götter pflegten sich täglich zur Berathung und Rechtsprechung zu versammeln unter der großen Esche

Ygdrasiil;

dies aber ist der größte und beste Baum, und er weist in sich gewissermaßen das Weltall auf, weßhalb er auch Weltesche heißt. Dieses Baumes drei Wurzeln erstrecken sich nach drei wichtigen Oertlichkeiten hin; die erste gen

Jotunheim,

welches die Stadt der Riesen ist; unter dieser ersten der drei mächtigen Wurzeln der Weltesche befindet sich der

Brunnen der Weisheit.

Die zweite der Wurzeln bedeckt den Ort der Verdammten:

Niflheim.

Diese Wurzel wird fortwährend benagt von dem Ungeheuer Nidhoggur, und unter ihr befindet sich der Brunnen

Hvergelaur,

welcher der Quell vieler Höllenflüsse und mit Schlangen vielfach gefüllt ist. Die dritte der Wurzeln endlich ist im Himmel, und unter ihr befindet sich der

Brunnen der Vorzeit.

Von sonstigen Wohnungen der Götter sind zu erwähnen:

Noatun,

die Residenz des Gottes der Winde und des Meeres, Niord.

Folkvangr

(viel Volk fassend) heißt die Residenz der Freya.

Fansal

ist der kostbare und goldgeschmückte Pallast der obersten Göttin Frigga.

Thredvangur

nennt man das Gebiet des stärksten aller Götter und Menschen, Thor, dessen Pallast nicht weniger als 540 Stockwerke hat. Der

Hutynenhain

ist der Wohnsitz des bösen und listigen Gottes Loke und seiner Gemahlin Sigye.

Der Ort der Verdammten, das engere Haus innerhalb des Gebietes Niflheim heißt

Naströnd,

ein fern von der wärmenden Sonne gelegener Platz voll Giftes und voller Schlangen.

Jarnvidur

heißt ein von lauter Riesinnen bewohnter Wald von Eisen.

Valhalla

ist eine kostbar ausgestattete Halle, bestimmt zur Aufnahme der Tapferen, welche eines Heldentodes gestorben sind; hier finden unter des stärksten und mächtigen Gottes Odin Leitung täglich Zweikämpfe statt, welche keinem der Kämpfenden eine Gefahr für Leib und Leben bringen.

Gnypaheller

war eine Höhle, bestimmt zum Aufenthalte eines wüthenden Hundes, Garmur.

Von besonderer Wichtigkeit ist

Muspelheim,

der südlichste Theil des Weltalts und die Wohnstätte der Engel und der Seligen. Bei der Götterdämmerung

ziehen die Bewohner von Muspelheim über die starkgebaute und kunstvolle Brücke

Bifrost,

welche unter den Hufen ihrer Pferde zusammenbricht, bis in die Ebene

Vigrydur,

welche 400 Meilen im Quadrate mißt, und dort findet die allgemeine Vereinigung zwischen Göttern und Riesen statt.

Alfheim

ist die Stadt, welche den Alfen zum Wohnsitz diente, und welche von Alfur, einem Bruder des Götterkönigs Odin, erbaut worden ist.

Breidablick

heißt die Residenzstadt des Gottes Balder, wo seine glänzenden Palläste stehen, deren Säulen Runenschrift enthalten, mit der Gabe, die Todten wieder zum Leben zu bringen.

Glittner

ist der Pallast des Forsete, ein glänzendes Haus, welches den besten Richterstuhl der Welt in sich birgt.

Giall

ist der Höllenfluß*) in Niflheim.

Blotkelda,

auch Blotabrunn hieß der Brunnen unweit der Opferaltäre, in dem man die Opfer vor ihrer Darbringung zu waschen pflegte.

Die Gottheiten.

Die Personen der Gottheiten sind mannigfaltig schon darum, weil die meisten der Götter verschiedene, ihrer wechselnden Bedeutung entsprechende Namen führen. Als der stärkste und mächtigste Gott, der oberste Lenker der Dinge im Rathe der Götter und im Reiche der Menschen ist

*) Der Styx im Hades.

Odin

zu bezeichnen. Dieser Gott, welcher einer der drei Söhne des Bur war, führte außerdem noch die Namen: Oden, Vodin, Wodan, Vodan, Guoden, Goden, Gott. Er ist der Gott des Krieges und führte in einer bestimmten Eigenschaft auch den Namen

Valfodur,

d. i. Wallvater, Leichenvater. Er betrachtet nämlich alle die als seine Kinder, welche mit den Waffen in der Hand sterben, und diese nimmt er dann in Valhall, den Sitz der Helden auf. — Fernere Beinamen Odins sind: Fimbultr (der große Alte), Herfodur (Heervater,) Runhofdi (Urheber der Runen), Hangatyr, Hangagud, Hangadrottin (Gott der Gehenkten; er vermag nämlich, einen Gehenkten wieder ins Leben zurück zu rufen).

Des Odin Gattin ist die

Frigga.

Sie spendet Fülle und Segen, kennt die Wünsche der Menschen und vermittelt zwischen diesen und dem höchsten Gotte.

Des Odin Söhne sind:

Vidar,

der starke, schweigsame Gott, welcher einem die Götter bedrohenden Ungeheuer, dem Wolfe Fenris, ein Schwert in den Rachen stößt.

Balder,

der milde Gott des Frühlings und des Lichts, welcher von dem ränkevollen Loke, der sich des blinden Gottes Hoder als Mittler bedient, getödtet wird.

Nanna

heißt Balder's Gattin, welche aus Gram um seinen gewaltsam herbeigeführten Tod stirbt. Beider Sohn ist

Forsete,

welcher in dem Palast Glittner residirt. Er ist der Gott, der alle Streitenden aussöhnt.

Vale

ist ein Sohn des Odin und der Rinda; er ist der Rächer Balder's.

Vile

ist ein anderer Sohn aus dieser Ehe.

Der älteste der Götter führt den Namen

Alfodur

(Allvater), welcher bei dem allgemeinen Untergange, der Götterdämmerung, Gericht und Entscheidung übt.

Ein anderer Hauptgott ist

Thor,

welcher auch die Beinamen Asathor oder Akethor (der Schnelle) führt. Er ist der Gott des Donners und der Witterung und somit der Beschützer des Ackerbaus. Besonders gilt er als Vertheidiger der Menschen wider die Riesen.

Tyr

ist der kühne Gott, welcher den Kämpfenden Sieg verleiht. Er verlor seine rechte Hand durch das Ungeheuer Fenris.

Niord

heißt der in Noatun residirende Herr der Winde und Besänftiger des Wassers und Feuers. Er gilt als der Beschützer der Seeleute. Seine Gattin ist

Skada,

die Tochter eines Riesen Namens Thiasse. Ihre Kinder sind: der Gott

Frey,

der gütigste Gott, welcher das gute Wetter in seiner Gewalt hat und um Ueberfluß und Frieden angerufen wird. Seine Gattin ist

Gerde,

die Tochter des Riesen Ginner.

Das andere Kind des Niord und der Skade ist die Göttin

Freya,

die Gemahlin des Gottes Odur, der sie verließ und weite Reisen unternahm. Freya begünstigt die lyrische Poesie; in ihren Pallast Folkvangr nimmt sie alle tugendhaften Matronen (Fruer) auf.

Ein Gott der Ränke und Bosheiten ist der in allen Zauberkünsten gewandte

Loke,

ein Sohn des Riesen Farbaute.

Er überragt Jedermann an List und Verschlagenheit und hat den Tod des allgemein beliebten Frühlingsgottes Balder verschuldet. Seine Brüder sind:

Bilnister und Helblinde.

Des Loke Weib ist die

Sigye,

auch Sya genannt, mit der er einen Sohn hat des Namens

Nar.

Mit der Riesin Angerbode zeugte Loke drei Ungeheuer: einen Wolf, eine Schlange und die Göttin des Todtenreiches,

Hel.

Heimdall,

der Gott mit den goldenen Zähnen, hat seiner großen Scharfsichtigkeit wegen den Zugang zu der Götterbrücke Bifrost zu bewachen, um den Riesen den Eingang zu wehren.

Ein durch seine Weisheit berühmter Gott ist

Brage,

der die Dichtkunst beschützt, welche nach ihm den Namen Bragur führt, und welcher die besten Dichter durch besondere Namen auszeichnet. Seine Gattin

Iduna

ist im Besitze der Aepfel der ewigen Jugend.

Von sonstigen Gottheiten sind noch erwähnenswerth:

Mane,

der Mond, welcher das Nachtgestirn lenkt und bei der Götterdämmerung von einem Wolfe verschlungen wird. Seine Schwester ist die

Sunna,

die Sonne, welcher ein ähnliches Schicksal harrt. Beider Vater ist Mundilfare.

Die drei Nornen (Parzen)

Wurdur

die Gegenwart,

Verdandi,

die Vergangenheit,

Skulld,

die Zukunft, bestimmen die Dauer des menschlichen Lebens.

Eine böse weibliche Gottheit ist die mit dem Ende des goldenen Zeitalters in die Welt gekommene

Gullveig,

die Göttin des Goldes, auch Heid (Reichthum) genannt. Sie versteht Zauberkünste und brachte das erste Verderben in die Welt.

Der Gott

Uller,

bei den Friesen Holler geheißen, ist ein trefflicher Schütze und Schlittschuhfahrer; eine besondere Bedeutung wohnt ihm nicht inne.

Eira

heißt die Göttin der Heilkunde, welche zugleich die Aerztin der Götter ist.

Gefiona

ist die Beschützerin der Keuschheit.

Siöna

ist die Gönnerin der liebenden Paare.

Lövna

besitzt die Macht, getrennte Liebespaare wieder zu vereinigen, entzweite zu versöhnen.

Vara

bestraft Diejenigen, welche falsche Liebesschwüre thun.

Dienende Göttinnen sind:

Synia,

welche den Pallast der Frigga zu bewahren hat,

Gna,

welche der Frigga Botin ist,

Valkyriur,

berittene Dienerinnen des Odin und der Freya, welche von diesen gesandt werden, in Kämpfen den Sieg zu lenken und die zum Tode im Gefechte und zur Aufnahme in Valhalla bestimmten Helden auszuwählen.

Hoder

ist ein junger, blinder Gott, der auf Geheiß des Loke nach Balder mit einer Staude (Mistiltein) schoß und diesen so aus Unkenntniß tödtete. Hoder gilt als der Bewahrer der Götterschätze.

Jördh

oder auch Hlodyna (nach Tacitus auch Hertha) heißt die Erde, welche die Mutter des Thor ist.

Hermode

ist ein flinker Götterbote.

Dies sind die wichtigsten Götter der altnordischen Mythologie in systematischer Zusammenstellung. Ausführlicheres über ihre Eigenschaften und Thaten giebt die nachfolgende alphabetarische Darstellung der Götterlehre.

Wir wenden uns nun zu den übrigen lebenden Geschöpfen, welche im Reiche der nordischen Mythologie irgend eine besondere Bedeutung erlangt haben.

Lebende und bewußte Wesen, die nicht Götter sind.

Hier ist in erster Reihe der Riesen zu gedenken. Mit ihnen standen die Götter einerseits in den nächsten Beziehungen, da viele derselben von Riesen abstammten, andrerseits aber war seit des Stammvaters aller Riesen,

Ymir,

Tode ein Zustand des steten Kampfes zwischen Göttern und Riesen eingetreten. Ymir oder Imer war der erste Riese. Als noch ein unergründliches Chaos die Stelle der Welt einnahm, da entstand dieser Ur-Riese aus gefrorenen Dämpfen, und da von ihm alle Riesengeschlechter stammen, so führen sie auch die Bezeichnung Eisriesen.

Der Riese

Thiasse

ist der Vater der Göttin Skada, Gemahlin Niord's.

Der Gott Loke stammt ab von dem Riesen

Farbaute

aus Laufeya und hat zur zweiten Gemahlin die Riesin

Angerbode,

mit der er drei Ungethüme hat.

Gygur

ist eine alte Riesin, welche in dem Eisenwalde Jarnvidur haust.

Hrimur

ist der Steuermann eines aus den Nägeln verstorbener Menschen verfertigten Schiffes, welcher bei der Götterdämmerung die Eisriesen aufführen wird.

Hymer

vereitelte die durch Thor versuchte Tödtung des Schlangen-Ungeheuers Jormungandur. Er wurde von Thor ins Meer geworfen.

Hrasvelgur

ist ein Riese in Adlersgestalt, der mit der Bewegung seiner Fittige den Wind hervorbringt.

Ginner

ist der Vater der Gerde, der Gemahlin des gütigen Gottes Frey.

Swantewit,

ein mächtiger Riese, war ein Abgott der Vandalen.

Bergelmir

heißt der Riese, welcher nach des Stammvaters Ymir Tode das Riesengeschlecht fortpflanzt. Die Zwerge entstanden aus Staub und Maden vom Leibe des Ur-Riesen Ymir. Der erste derselben war

Motsogner,

und sein unmittelbarer Nachfolger

Durin,

welcher dem Volke der Zwerge die Kunst lehrte, Menschenbilder aus Lehm nachzumachen.

Vindalfur

stand dem Wetter vor;

Liturogvitur

hatte den Ackerbau unter sich.

Vier Zwerge wurden von den Göttern bestellt, das Himmesgebäude zu stützen:

Austri (Ost), Westri (West), Nordri (Nord), Sudri (Süd).

Von mythologischen Menschen weiß die altdeutsche Götterlehre mehrfach zu berichten. Aus zwei Holzstücken schufen die Götter das erste Menschenpaar,

Aske

(Esche) den Mann und

Embla

(Erle) das Weib.

Lifthraser und Lif

ist ein Menschenpaar, das, beim Weltbrande gerettet, das Menschengeschlecht fortpflanzt.

Kuaser

war ein von Odin geschaffener weiser Mann, der sich mit Dichtkunst und Weissagungen befaßte.

Einheriar

sind die Tapferen, die durch ihren Heldentod die Aufnahme in Valhalla verdient haben;

Audhrimer

ist der Koch, der diesen Gefallenen in Valhalla das Mahl bereitet.

Mimer

ist ein weiser Mann, den mit

Häner

zusammen Odin den Vanern als Geißel gab.

Die Ungethüme mancherlei Art, sowie auch zahme Thiere spielen in den alten Göttersagen eine hervorragende Rolle. So ist vor Allem der Wolf

Fenris

zu erwähnen, dessen Eltern der Gott Loke und die Riesin Angerbode sind. Er vollführt mancherlei Unthaten, und bei der Götterdämmerung vernichtet er den obersten der Götter, Odin.

Des Fenris Bruder ist

Jormungandur,

die Schlange von Midgard, welche im Meere die ganze Erde umschlingt.

Nidhoggur

heißt die Schlange der Hölle, welche an der Wurzel der Weltesche Ydrasil nagt.

Oedumla

heißt jene Kuh, die dem Ur-Riesen Ymer die Nahrung in vier Milchströmen gab.

Alsuidur und Arvakur

sind zwei dem Tagesgestirn vorgespannte Pferde, deren Stelle manchmal der Eber

Gullinbust

ausfüllt.

Der Tag hat sein eigenes Roß, welches

Skinfaxa

heißt, und das der Nacht

Rinfaxa.

Skoll

ist ein wolfsartiges Ungeheuer, das dereinst den Mond, und

Managarmur

ein solches, das die Sonne wegschnappen wird. Dieses letzteren Name ist auch

Herte.

In Valhalla wird den Helden das Fleisch des Ebers

Serinmer

vorgesetzt.

Der Hauptgott Odin besitzt für sich selbst von Thieren, die stets um ihn sich befinden, zwei Wölfe:

Geri und Freki

und zwei Raben:

Hugin und Munnin.

Besonders wichtig aber ist dem Odin

Sleipner,

sein Pferd, welches — 8 Fuß hoch — das beste war bei Göttern und Menschen.

In der Unterwelt, in der Höhle Gnypaheller hauste ein wüthender Hund,

Garmur,

dessen Gebell fürchterlich ist für Jedermann.

Juelschwein.

(Jubelschwein) wurde der Eber genannt, der alljährlich Mitte December der Freya zu Ehren geschlachtet ward.

Leblose Gegenstände.

Von einiger Bedeutung in der Sagengeschichte unserer Altvordern ist eine Reihe von Gegenständen, die mit irgend welchen besonderen Eigenschaften oder göttlichen Gaben ausgestattet sind. Es ist natürlich, daß dies zumeist Waffen und Werkzeuge sind. So ist vor Allem merkwürdig der Hammer des Thor,

Miolner,

der schon von Weiten um seiner gewaltgen Stärke willen den Riesen ein Grauen ist.

Gugner

heißt die Hellebarde, mit welcher Odin bei der Götterdämmerung auf das Ungethüm Fenris losgeht.

Eldhrimer

ist ein großmächtiger Topf, worin den Helden zu Vallhall die Speise bereitet wird.

Skirdbladner

heißt das von Zwergen kunstvoll verfertigte Schiff der Götter, welches so klein zusammengelegt werden kann, daß man es in die Tasche zu stecken vermag. Wenn seine Segel nur aufgespannt werden, so ist sofort günstiger Wind da.

Ein anderes Schiff heißt

Naglfar.

Dieses ist aus den Nägeln verstorbener Menschen hergestellt.

Die altdeutsche Götterlehre.

Lexikalische Darstellung.

Die altdeutsche Götterlehre.

Alfen.

Der Alfen (Geister)*) gab es zweierlei: Liösalfar (glänzende Geister), welche die Sonne an Schimmer übertreffen, und im Himmel die Stadt Alfheim bewohnen, — und Dokalfar oder Svartalfar (schwarze Geister), die unter der Erde wohnen, schwärzer als Pech und an Gestalt und Handlungen ganz verschieden von den Ersteren sind. — Sie hatten auch ihren Opferdienst, der Alfablot hieß. Alfheim soll Alfur, ein Bruder Odin's und Bevölkerer eines Theils von Norden, erbaut haben.

Alfodur.

Der älteste aller Götter ist mit diesem Namen belegt, der soviel bedeutet als Allvater. Nach dem Untergange des Sohnes von Born und Beigla mit seiner ganzen Asenschaar,

> dann kommt in seiner Macht von Oben,
> Allherrscher, sein Gericht mit ihm,
> Er ist Entscheider, Urtheilsprecher,
> Und ewig dauert sein Gesetz.

---

*) Von Alf kommt Elf und Alp = Druff, die Drutte, Drude, welche vielen Sagen die Stoffe geliefert haben.

Alsuidur, Arvakur, Gullinbust.

Der Wagen des Taggestirnes wird von zwei Pferden gezogen, die Alsuidur und Arvakur heißen. Doch wird ihm statt der Pferde manchmal der Eber Gullinbust (mit goldenen Borsten) vorgespannt.

Asen.

Asen ist der Name der Völker, welche unter Odin's Anführung aus Asien nach dem Norden kamen. Er blieb nachher ihm und seinen Haupthelfern, die vergöttert wurden. Die Asen schnitzten Götterbilder, führten hölzerne Hallen auf, schufen Schmiedezeug und schlugen Münzen auf Ida's Flur in Mitten Asgard's. Sie spielten fröhlich innerhalb ihrer Schranken, kein Geiz nach Gold entzweite sie; und von dem letzteren hatten sie so viel, daß sogar ihr Pferdezeug von purem Golde war, daher diese Zeit die goldene hieße.

Asenrath.

Der Asenrath besteht unter Odin's Vorsitze aus zwölf Mitgliedern, nämlich: Thor, Balder, Niord, Frey, Tyr, Brage, Heimdall, Hoder, Vidar, Vile, Uller und Forsete.

Asgard.

Asgard hieß die Stadt, welche die Götter im Mittelpunkte der Welt erbaut hatten. Hier waren nach ihrer Zahl zwölf Sitze in dem größten und kostbarsten Tempel, Gladheim (Sitz der Freude) nebst dem Throne Odin's an der Stelle

Hlidskialf, von welcher er die ganze Welt übersehen und alle Handlungen der Menschheit beurtheilen konnte. Die Göttinnen hatten einen andern Palast mit Namen Vingolf (Sitz der Freundschaft).

Als Sonne, Mond und Sterne noch nicht ihre Sitze kannten, ebensowenig als ihre Kraft und Bestimmung, gingen hier die Obergötter zu Rathe und bestimmten Dämmerung, Nacht, Morgen, Mittag*) und den Lauf der Jahre. Noch drei merkwürdige Berathschlagungen findet man, die hier von den Obergöttern gehalten wurden, aber ohne ihren endgültigen Beschluß, von denen die wichtigste sich damit befaßte, ob jeder einzelne oder ob zusammen ein Asenrath herrschen sollte. — Uebrigens heißt Asgard so viel, als Wohnung oder Stadt der Asen.

Aske und Embla.

Nächst den aus Zwergen gebildeten Menschen gab es noch ein Paar, das aus treibenden Holzstücken gemacht war, und wovon der Mann Aske (Esche) und die Frau Embla (Erle) hieß. Odin, Häner und Lodur**) fanden sie an einem Gestade ohne Vermögen und Bestimmung. Diese drei mächtiger Asen nun gaben dem Paare, was es nicht besaß, nämlich Häner gab ihm Vernunft***), Odin Seele, Lodur Wuchs und Farbenpracht. Von diesem Menschenpaar stammt das menschliche Geschlecht her, und man gab ihnen eine Wohnung unsern Midgard.

*) Bei den Celten oder Galliern und im Norden überhaupt zählte man einst nach den Nächten.

**) Die zweite Edda sagt dies von den Söhnen Born's, nämlich Odin, Vile (Wille), Ve (Gedächtniß).

***) Die zweite Edda sagt, Odin gab ihnen Leben und Seele, Vile Vernunft und Bewegung, Ve Gehör, Gesicht, Rede, Kleider und Namen.

Balder.

Balder, der zweite Sohn Odin's und der Frigga, war sehr gütig und schön von Gestalt, gleichsam stets Strahlen von sich gebend. Seine Haare sind so glänzend, daß man die weißeste Blume*) Balder's Augenbraue nennt. Er ist sehr beredsam, aber was er einmal gesagt, steht fest und unabänderlich da. Seine Residenzstadt heißt Breidablick (breiter Glanz); dort sind seine Paläste mit Säulen, worin Runen eingegraben sind, die Todten zu erwecken; — ihren eigenen Besitzer aber vermochten sie — wunderbar genug — nicht dem Leben wiederzugeben.

Gott Balder träumte einst von einer Lebensgefahr, in der er schwebte. Er erzählte den Göttern seinen Traum. In heftiger Augst beschwor nun Frigga alle Geschöpfe, ihm nicht zu schaden. Bald darauf warfen die Götter in ihrer Versammlung zur Kurzweil mit allerlei Dingen nach Balder, stachen auch mit Speeren auf ihn zu, er aber blieb unverletzt. Loke aber kam in eines Weibes Gestalt in den Palast der Frigga, von Neid getrieben, und erforschte von ihr, wie sie alle Wesen beschworen hätte, Balder nicht zu schaden, bis auf Mistiltein**), das auf der Abendseite von Valhalla wuchs und ihr ohnehin zu jung und zu schwach schien. Loke ging, riß es aus der Erde, kam damit unter die Götter und fand Hoder außer dem Kreise. Warum erweisest du nicht Balder auch die Ehre mit einem Wurf? fragte ihn Loke. — Wie kann ich, da ich blind bin? —

*) Vielleicht der Baldrian.

**) Die deutsche Mistel. Dieses Gewächs, besonders auf der ohnehin so heiligen Eichen, stand bei den celtischen Völkerschaften in großer Verehrung. Im sechsten Monat bestieg der Druide im weißen Opferkleide den Baum und schnitt mit einer goldenen Sichel die Mistel ab, die in ein weißes Tuch aufgefangen ward. Sodann wurden zwei Stiere geschlachtet und Gott gebeten, diese Frucht zu segnen, welche man wider alle Arten Gift und wider die Unfruchtbarkeit aller Thiere wirksam erachtete.

Da nimm diese Ruthe und wirf; ich will den Arm dir lenken. — Hoder wirft, und Balder fällt todt zur Erde. Nie war eine größere Unthat unter Göttern und Menschen verübt worden; Alle versanken in tiefstes Leid, und nur die Heiligkeit Asgard's verhinderte die Rache. Man brachte Balder's Leiche ans Ufer. Sein Schiff, das größte von allen, sollte zum Scheiterhaufen dienen; um dasselbe aber ins Wasser zu bringen, mußte man von Jotunheim eine Zauberin kommen lassen, die einen Wolf ritt, der mit Schlangen gezäumt war. Thor segnete das Feuer mit seinem Hammer und warf einen Zwerg, seinen Vorläufer, hinein; auch Nanna, Balder's Gattin, die vor Gram gestorben war, sowie auch sein Pferd, wurden mit verbrannt. Alle Asen und nicht wenig Riesen waren gegenwärtig. Odin legte einen Ring auf den Holzstoß, der die Eigenschaft besaß, daß er jede neunte Nacht acht Ringe seines gleichen hervorbrachte.

Blotkelda.

Blotkelda und auch Blotabrunn hieß der Brunnen unweit der Altäre in den Eichenhainen, auf Bergen und Hügeln, in dem man die Opfer wusch. Diese Altäre bestanden aus einem platten, breiten Steine, der auf andern lag, in der Gestalt eines Tisches. Rund umher war eine Einfassung von Steinen gelegt.

Brage.

Brage ist berühmt durch seine Weisheit, seine Beredtsamkeit und seine ansehnliche Gestalt. Er ist auch in der Dichtkunst sehr erfahren, und von ihm führt sie den Namen Bragur; auch giebt er den vortrefflichsten Dichtern ihre Namen.

Dvergar.

Das Zwergenvolk hatte sich aus Staub der Erde gebildet und war aus dem Leibe des Riesen Imer gezeugt worden. Anfangs waren sie nur Würmer, nachher ertheilten ihnen die Götter Vernunft und Gestalt der Menschen. Sie wohnten in der Erde und den Steinklüften, daher das Echo Dvergmal hieß. Sie waren treffliche Waffenschmiede, und unverletzliche von ihnen verfertigte Waffen nannte man Dvergasmidi. Von allen Zwergen zuerst entstand Motsogner, nach ihm Durin. Dieser lehrte sie, Menschenbilder aus Erde nachzumachen; Vindalfur stand der Witterung vor und Liturogvitur dem Ackerbau.

Einheriar.

Täglich ruft im Asgard ein Hahn mit goldenem Kamme die Kämper Odin's oder Einheriar, d. h. alle die Tapferen, die durch Odin eines Heldentodes gewürdigt waren, von Odin in Valhalla aufgenommen zu werden, zum Kampfe auf. Sie rüsten sich auf dieses Hahnes Ruf, dem ein Düsterer unter der Erde aus Hela's Saal entgegenkräht, und ziehen durch fünfhundert und vierzig Pforten, je acht durch eine, zum Kampfe. Sie erstechen und zerstückeln sich untereinander; sobald aber die Stunde des Mahles da ist, besteigen sie wieder unverletzt ihre Rosse und kehren in den Palast zurück. Bei ihrer Aufnahme in Valhalla mußten sie ihre Waffen mitbringen, daher man den verstorbenen Helden dieselben in das Grab oder auf den Scheiterhaufen mitgab. Auch Pferde, Gold, kostbares Geschmeide und ihre Weiber konnten sie mitnehmen. Ihre Speise ist der Eber Serinmer, den der Koch Audhrimer in dem Topfe Eldhrimer zubereitet, jeden Abend aber wieder ganz findet. Das Hauptgetränk ist Meth, welcher aus dem Euter einer

Ziege, die sich von den Blättern des Baumes Lerada nährt, täglich im Ueberflusse quillt; — doch schlägt man auch Bier nicht aus. Die Trinkgefäße sind Hirnschalen. Die Valkyriur bedienen an der Tafel. Odin selbst bedarf keiner Speise; was man ihm vorsetzt, vertheilt er unter seine zwei Wölfe Geri und Freki. Desto mehr trinkt er Wein, wobei ihm auf einer Schulter der Rabe Hugin (Verstand), auf der andern der Rabe Munnin (Gedächtniß) Alles ins Ohr raunen, was sie in der Welt gehört und gesehen haben. Er sendet sie jeden Morgen deßwegen aus, und sie kommen zum Abendmahle zurück; daher heißt er auch der Rabengott. Wer in Folge hohen Alters oder einer Krankheit stirbt, bleibt von Valhalla ausgeschlossen. Knechte nimmt Thor nach dem Tode auf. Je größer die Anzahl der getödteten Feinde bei einem gefallenen Helden ist, desto herrlicher ist seine Stelle in Valhalla, und alle von ihm Getödteten müssen ihm dort aufwarten; je mehr Solcher ein Held mit sich bringt, desto prächtiger ist sein Einzug.

Eira.

Diese Göttin wurde für die Heilkünstlerin unter den Göttern gehalten.

Ermenseul.

Ermenseul oder Irminsul war ein Götzenbild, welches zu Merseburg gestanden haben und von Karl dem Großen zerstört worden sein soll. Es war die Gestalt eines gewappneten Mannes, der auf dem Helm einen Hahn, in der Rechten eine Fahne mit einer Rose, in der Linken eine Waage, auf der Brust einen Bären, weiter hinab ein Schild mit einer Waage, einen Löwen und eine Rose trug, und

der unter Blumen stand. Es ist nicht aufgehellt, ob dies der Mars der Sachsen gewesen sei, oder des tapfern Hermann's Säule oder Jedermanns- oder der Armen Säule, d. h. eine Freistätte.

Fenris.

Der Wolf Fenris ist eine Mißgeburt der Riesin Angerbode; sein Vater ist Loke. Er ward bei den Göttern aufgezogen, doch nur Tyr getraute sich ihn zu füttern. Als die Götter das stete Zunehmen seiner Kräfte sahen und dabei an die traurige Prophezeiung dachten, welch' einen Feind sie einst an ihm haben würden, beredeten sie ihn zweimal, sich binden zu lassen; beide Male aber zerriß er seine Fesseln. Nun ward den Asen bang. Odin sandte Skyrner, den Boten des Gottes Frei, ins Land der schwarzen Geister, wo sich ein Zwerg befand, der ein von Ansehen schwaches, aber doch unzerbrechliches Band anfertigte. Die Götter führten nun den Wolf auf die Insel eines Sees, und nach langer Unterhandlung ließ er sich unter der Bedingung binden; daß ihm einer der Götter die Hand in den Rachen stecke. Tyr that es und verlor die Hand; der Wolf aber konnte sich nicht losmachen. Man zog das Ende seiner Fessel durch einen großen platten Felsen, der fest in der Erde lag, und band es an ein anderes Seitenstück, das die Götter noch tiefer gelegt hatten. Nun sperrte er seinen Rachen grimmig auf, und die Götter warfen ein Schwert hinein, dessen Heft unten und dessen Spitze oben an steht. Bei der Götterdämmerung wird Fenris frei. Odin, mit einer goldenen Sturmhaube und einem glänzenden Harnisch bedeckt, geht mit seiner Hellebarde Gugner alsdann gerade auf Fenris los, welcher den Rachen so weit aufreißt, daß der obere Theil den Himmel, der untere die Erde berührt. Er verschlingt den Göttervater.

Fimbultr, Herfodur, Runhofdi.

Odin führt drei Beinamen: Fimbultr (der große Alte), Herfodur (Heervater) und Runhofdi (Urheber der Runen); seine Gespräche heißen Runar, was entweder auf die runischen Buchstaben oder auf die Zaubersprüche hindeuten kann; denn er selbst rühmt sich, Meister in Zaubereien zu sein, durch die Runen*) Waffen bezaubern, Bande zerbrechen, Zwist stillen, Unwetter vertreiben, Menschen fest machen, Frauenliebe gewinnen lassen, einen Gehenkten zum Leben bringen zu können, weßwegen er auch Hangatyr**), Hangagud, Hangadrokin genannt wird. Was die Erfindung der runischen Buchstaben betrifft, so macht man Odin diese Ehre streitig; denn man behauptet, das Runen-Alphabet sei zu Ende des siebenten Jahrhunderts aus Sachsen nach Schweden gekommen.

Flins.

Flins oder Flynt, ein wendischer Gott, stand auf einem Steine als bärtiger Mann, der eine Decke um den Leib geschlagen, in der Rechten einen oben brennenden Stab trug und mit der Linken den einen Hinterfuß eines Löwen unterstützte, der ihm mit den Vorderfüßen auf dem Haupte, mit dem anderen Hinterfuße auf einer Schulter stand. Er soll den Tod bedeutet haben.

*) Es rührt daher unser Wort raunen, und die Alraunwurzel, welcher Zauberkräfte zugeschrieben werden, haben davon ihren Namen. Alruner, Haliruner, Voler oder Volva hießen im Norden wahrsagende Weiber, welche Groß und Klein ihr Schicksal prophezeiten.

**) Gott der Gehenkten.

Forsete.

Forsete ist der Sohn Balder's. Sein Palast Glittner (der Gleißende) ruht auf goldenen Säulen und ist mit Silber gedeckt. Sein Richterstuhl ist der beste unter Göttern und Menschen. Die streitenden Parteien, die ihm sich nahen, kehren ausgesöhnt zurück; denn er hebet allen Zwist.

Fosta.

Fosta oder Phoseta, wahrscheinlich Vesta, ist eine friesische Gottheit in Frauengestalt, mit fünf Pfeilen in der rechten Hand und vier Kornähren in der Linken. Sie hatte viele Tempel und galt für eine Beschützerin des Ackerbaus.

Frey.

Frey, ein Sohn Niord's und Bruder der Freya, ist der gütigste Gott. In seiner Macht steht Regen, Sonnenschein und jede Frucht der Erde. Ihn ruft man um günstiges Wetter, um Frieden und reiche Erndte an. Er wird oft selbst für die Sonne genommen. — Frey tödtete den Riesen Bela mit einem Hirschgeweihe im Zweikampfe; er wird aber bei der Götterdämmerung von Surtur getödtet, weil er sein Schwert nicht mehr hat, das die Gabe besaß, von selbst eine große Niederlage zu bereiten, sobald sein Besitzer es ihm befahl.

Der Verlust dieses Schwertes aber hängt so zusammen. — Einst hatte Frey den Thron des Göttervaters bestiegen, um von da in alle Welt ausschauen zu können. Da sah er gegen Norden eine Stadt mit einem gar prächtigen Hause, in welches eben Gerde, die Tochter Ginna's, eine Jungfrau von ungemeiner Schönheit, eintrat. Sie machte eine Bewegung mit

der Hand, um die Thür zu öffnen, und der Glanz, der davon ausging, erhellte Luft, Wasser und Erde. Frey kam davon so betroffen zurück, daß er weder trinken noch schlafen, noch mit Jemand sprechen mochte. Niord beredete endlich Skyrner, den Boten Frey's, diesen um die Ursache zu fragen. — Geh', antwortete Frey, verschaffe mir jene Jungfrau zur Gemahlin, und sollte es auch wider die Einwilligung ihrer Eltern sein: ich gebe dir dafür, was du begehrst. — Dein Schwert! versetzt Skyrner. Frey gab es ihm, und der Werber kam mit der Nachricht zurück, daß Gerde nach neun Tagen folgen würde.

Freya.

Freya ist die zweite Göttin nach Frigga und die Gemahlin Odur's, der sie nachher verließ und die entlegensten Gegenden durchreiste. Sie folgte ihm lange Zeit. Nun aber weint sie fortwährend, und ihre Thränen sind lauteres Gold. Sie ist ungemein menschenfreundlich und hold; stets trägt sie eine goldene Kette und fährt mit zwei Katzen. Aber in den Schlachten sitzt sie zu Pferde und theilt mit Odin die Leichen. Ihr sind die Liebesgedichte angenehm. In ihren Palast, Folkvangr (viel Volk fassend) genannt, kommen alle tugendhaften Matronen, die von ihr Fruer (Frauen) genannt werden, so wie der Freitag.

Frigga.

Frigga ist die oberste Göttin und die Gemahlin Odin's, der mit ihr die Asen erzeugt hat. Sie wohnt im Palaste Fansal (helle Wohnung); sie weiß das Schicksal eines Jeden, ohne etwas zu offenbaren. Oft wird sie mit Freya verwechselt.

Fro.

Fro, ein dänischer Abgott stand dem Winde und dem Wetter vor. Ihm wurde alljährlich Schwarzvieh geopfert.

Fylla.

Fylla ist eine Jungfrau mit schönen Locken, welche über ihre Schultern fließen; sie trägt ein goldenes Stirnband, besorgt den Putz der Frigga und weiß ihre innigsten Geheimnisse.

Garmur.

Garmur, der Höllenhund, ist ein dem Cerberus entsprechendes Ungethüm, das sich in der Höhle Gnypaheller aufhält und mit seinem Gebell Götter und Menschen erschreckt. Bei der Götterdämmerung reibt er sich im Zweikampfe mit dem Gott Tyr auf.

Gefiona.

Gefiona ist eine Jungfrau und nimmt alle keuschen Jungfrauen nach dem Tode in ihre Dienste.

Gullveig und Heid.

Gullveig*) und Heid**) genannt ist eine böse weibliche Gottheit, die Zauberkunst versteht und ausübt; sie hat

*) Goldveig von Gull = Gold und Veig = Schätze.
**) Gold, Reichthümer.

den Götterdienst entehrt*) und ist Ursache vom ersten und ältesten Verderben der Welt. Völker bekriegten und mordeten sich ihretwegen; und wenn sie auch noch so oft ins Feuer gestürzt wird, — sie geht immer unverletzt aus dem Brand hervor**) und lebt immer.

Heimdall.

Dieser Gott ist ein Sohn von neun Jungfrauen, die Schwestern sind. Er heißt auch der Gott mit den goldenen Zähnen. Sein Sitz ist Himinbiorg (Himmelsburg) am Ende der Götterbrücke Bifrost (Regenbogen), um die Riesen vom Zugange zum Himmel abzuhalten. Er schläft weniger, als ein Vogel und sieht bei Nacht wie bei Tage auf hundert Meilen weit um sich. Er hört das Gras auf der Erde und die Wolle auf den Schafen wachsen, und er bläst auf einer Trompete, die durch alle Welten gehört wird. Er und Loke bringen bei der Götterdämmerung einander um das Leben.

Hela.

Hela (der Tod) ist ein Kind Loke's und der Riesin Angerbode; sie wurde im Lande der Riesen erzogen. Da aber die Götter wußten, was sie von dieser Erziehung zu befürchten hatten, ließ Odin sie zu sich bringen und verbannte sie nach Niflheim (Ort der Qualen), wo sie über neun Welten herrscht, und Jenen, die wegen Altersschwäche oder Krankheit sterben, ihre Plätze anweist. Sie hat dort große, stark gebaute und dicht vergitterte Wohnungen. Sie gewährt einen üblen Anblick, weil ihr Leib zur Hälfte blau,

*) Der Goldgeiz mengt sich auch in Religionsangelegenheiten.
**) Das Gold wird im Feuer nicht vermindert.

zur Hälfte fleischfarbig und behaart ist. Bei der Götterdämmerung führt Loke alle Kinder Hela's wider die Asen an.*)

Hermode.

Gleich nach Balder's Tod ließ Frigga unter den Göttern verkünden, wer ihre besondere Liebe verdienen wollte, müßte zu Hela hinunter, um ihr ein Lösegeld für Balder anzubieten. Hermode, der Schnelle, erbot sich dazu und erhielt für die Reise das Pferd Odin's, seines Vaters. Neun Tage und neun Nächte ritt er durch tiefe, düstere Thäler, bis er die Brücke des Flusses Giall erreichte, die mit hellem Golde gedeckt war. Die Hüterin derselben, Modgurdur (Widersacherin der Götter) machte ihm das Compliment, fünf Haufen Todter hätten die Brücke nicht so zittern gemacht, als er allein. Sie wies ihn weiter bis an die Wohnung der Hela. Er fand Balder, setzte der Hela den Schmerz aller Götter über Balder's Verlust auseinander und bat sie, ihn frei zu geben. Hela erklärte ihre Geneigtheit hierzu: — Wenn kein Ding auf der Oberwelt sich weigern wird, ihn zu beweinen, will ich ihn beurlauben. So sprach sie. Hermode aber trat mit diesem Bescheide den Rückweg an, nachdem ihm Balder für Odin seinen goldnen Ring und Nanna für Frigga einen goldnen Würfel zum Angedenken mitgegeben hatten. Frigga sandte Boten durch alle Welt und ließ alle Geschöpfe zum Weinen einladen. Alles that ihren Willen. Auf dem Rückwege aber fanden die Boten in einer Höhle noch eine Zauberin, die sich Thok nannte. Sie baten um Thränen für Balder. Thok gab

---

*) Die ersten Bekehrer der Germanen zum Christenthum haben die Hela mit einer kleinen Abänderung in Hölle beibehalten, so wie sie aus Gimmle Himmel machten; und so findet sich manche heidnische Idee christlich travestirt.

zur Antwort, sie weine mit trockenen Augen über die Leiche Balder's; Hela möge behalten, was sie besitze. — Man glaubt, daß Loke unter dieser Zauberin verborgen gewesen sei.

Hlina.

Hlina ist eine Göttin, welche für Diejenigen Sorge trägt, welche Frigga besonders liebt. Sie fühlte den ersten großen Schmerz, als Balder getödtet ward, den zweiten fühlt sie bei dem Falle Odin's.

Hlodyna.

Hlodyna ist anscheinend ein Beiname der Erde, die sonst Jord heißt und Thor's Mutter ist. Nach Tacitus ist die Mutter Erde auch Hertha (verdorben aus Nertha) genannt worden. Sie fuhr auf einem bedeckten, mit zwei Kühen bespannten Wagen im Geleite ihres Priesters im Erbe Teut's umher.

Hoder.

Hoder soll erst eine Nacht alt gewesen sein, als er den tödtlichen Wurf nach Balder that. Uebrigens wird er für den Vorsteher der Schätze (Plutos) gehalten und ist sehr stark; aber Götter und Menschen wünschten, seinen Namen nie aussprechen zu brauchen.

Holgabrudur.

Holgabrudur, auch Horgabrudur*) genannt, ist Thorgerd, die Tochter des Köngs Holga, welcher Hakon, Graf von Norwegen, göttliche Ehre erwies.

Hrasvelgur.

Hrasvelgur (Leichenschwelger) ist ein Riese, der sich in Adlersgestalt am Ende des nördlichen Himmels aufhält und mit der Bewegung seiner Flügel den Wind verursacht. Die Götterdämmerung ist ihm ein Freudenfest, denn er sieht dem Zerfleischen der Leichen mit Lust entgegen.

Hrimur.

Hrimur wird für den Steuermann des Schiffes Naglfar gehalten, welches aus den Nägeln der verstorbenen Menschen verfertigt wird; daher räth die Edda, sich vor dem Tode fleißig die Nägel zu beschneiden, um die Vollendung dieses Schiffes nicht zu befördern, welches für die Götter und Menschen nicht spät genug fertig werden kann. — Man glaubt, Hrimur werde bei der Götterdämmerung die Eisriesen anführen, dann aber kommt er in einem Wagen von Osten her.

Jarnvidur, Skoll und Managarmur.

Jarnvidur ist ein Wald von Eisen, gen Osten von Midgard, von den Riesinnen bewohnt. Die Vornehmste derselben, auch die Alte genannt, erzeugte mit dem Wolfe

*) Horga = Götze, Brudur = Braut, Jungfer Nymphe.

Fenris verschiedene Ungeheuer von Wölfen, von denen jener, der die Sonne verfolgt und einst verschlingen wird, Skoll, und der den Mond einst wegschnappt*), Managarmür oder Hate heißt. Sie hat auch den Namen Gygür, und man stellt sie als eine Hirtin dar, die bei der Annäherung der Götterdämmerung auf einem Hügel die Harfe spielend sitzt, und vor ihr Fialar**), der rothe Hahn, vom Wipfel herab singend.

Iduna.

Iduna ist die Gattin des Brage. Sie besitzt ein Kästchen mit Aepfeln, welche die Götter kosten, sobald sie spüren, daß sie alt werden. Sie erhalten sich dadurch jung bis zur Götterdämmerung.

Igdrasil.

Den Namen Igdrasil führt eine Esche, unter der sich die Götter täglich versammeln, um Recht zu sprechen; sie kommen dahin zu Pferde über die Himmelsbrücke. Igdrasil ist der größte und beste Baum; er überragt den Himmel und breitet sich über die ganze Welt. Er hat drei Wurzeln. Die erste gegen Jotunheim hat unter sich den Brunnen der Weisheit, aus welchem sein Besitzer, Mimer, jeden Morgen trinkt. Die zweite bedeckt Niflheim (Hölle) und wird fortwährend von dem Unthier Nidhoggur benagt. Unter ihr ist der Brunnen Hvergelaur, aus dem eine Menge der Höllenflüsse entspringt, und der voll Schlangen

---

*) Glaubhaften Berichten nach haben daher unsere Voreltern noch zu Karl's d. Gr. Zeiten bei Mondfinsternissen gerufen: „Ueberwinde, Mond!"

**) Dies deutet auf das Feuer; sagt man ja heut noch sprüchwörtlich: „Einem den rothen Hahn aufs Dach setzen."

ist. Die dritte Wurzel ist im Himmel und hat unter sich den heiligen Brunnen der Vorzeit. Hier wird das Göttergericht abgehalten. Auf Igdrasil's Aesten sitzt ein Adler, der sehr viel weiß; ein Eichhörnchen läuft den Stamm auf und nieder und stiftet zwischen dem Adler und der Schlange Nidhoggur Zwietracht. Vier Hirsche laufen zwischen seinen Zweigen durch und fressen die Rinde davon.

Imer.

Im Anfange, als Imer wurde, da war kein Ufer, kein Meer und Wind, kein Erdball, kein Himmel oben, nur weiter, unfruchtbarer Raum, neun Kreise, neun Stützen und ein tiefer Mittelpunkt. Imer war der erste Riese. Ehe es noch Menschen gab, ward er aus gefrorenen Dämpfen, die sich in Tropfen auflösten. Von ihm entstammen alle Riesengeschlechter, daher sie auch Eisriesen heißen; — ihnen wurden die Ufer der Meere zur Wohnung angewiesen, obwohl ihr Hauptsitz Jotunheim genannt wird. Ihre Größe kann man daraus ermessen, daß Gott Thor mit seinen Gefährten einst im Handschuhe eines Riesen, und zwar nur im Daumenloche übernachtete.

Imer nährte sich von vier Milchflüssen, die aus dem Euter einer Kuh mit dem Namen Oedumla kamen, welche ebenfalls aus zerflossenem Reife entstanden war. Er wurde von den Kindern Bur's oder Bore (nämlich Odin, Vile, Ve) getödtet, wobei so viel Blut ihm entfloß, daß alle Riesen bis auf Bergelmer, der nachmal das Geschlecht fortpflanzte, darin ertranken. Seinen Körper zogen die Götter in den Abgrund, da wurde aus seinem Fleische die Erde, aus seinem Schweife das Meer, aus seinen Gebeinen wurden die Felsen, aus seinen Haaren die Kräuter, aus seiner Hirnschale der Himmel, den zu unterstützen vier Zwerge: Ost, West, Süd, Nord bestellt wurden. Aus seinen

Augenbrauen erbauten die Götter die Stadt Midgard*) für die Menschenkinder, und sein Hirn löste sich in traurige Wolken auf.**)

Jormungandur.

Dies ist der Name der Schlange von Midgard, deren Bruder Fenris ist. Als sie noch klein war, warfen sie die Götter in die Tiefe des Oceans; aber sie wuchs so, daß sie die ganze Erdkugel umgab und sich noch dazu in den Schweif beißen konnte. Thor wollte sie einst auffischen. Er bat den Riesen Hymer, ihn in seinen Nachen aufzunehmen; um eine Lockspeise zu haben, riß er einem Ochsen den Kopf ab. Hymer wunderte sich über seine Stärke im Rudern und glaubte schon hoch genug auf der See zu sein; Thor aber arbeitete wider des Riesen Willen fort, warf endlich seine Schnur aus und merkte bald, daß Jormungandur angebissen habe. Er mußte sich den gewaltigen Bewegungen des Ungeheuers so entgegen setzen, daß er den Nachen durchtrat und mit beiden Füßen den Grund erreichte. Nun war der Kopf der Schlange schon über dem Wasser und hauchte Gift auf Thor, der mit schrecklichen Blicken ihm eben seinen Hammer entgegenschwang, — als Hymer, der seinen Nachen bald voll Wasser sah, die Schnur entzwei schnitt, so daß das Unthier zurückfiel. Thor schlug darauf mit der Faust den Gefährten über Bord und schwamm ans Land zurück.

Bei der Götterdämmerung tödtet er doch endlich das Ungeheuer, geht aber selbst unter in den Giftströmen, welche es gegen ihn ausstürzt.

*) Eine Wohnung in der Mitte. Wenn von diesem Gard unser Wort Garten kommt, so könnte hier wohl noch auf das Paradies hingedeutet sein.

**) Unter dieser Allegorie wird das Entstehen des sichtbaren Alles, der Materie, die immer besteht, vorgebildet.

Julfeste.

Julfeste heißt soviel, als Jubelfeste. An diesem schlachtete man der Freya einen Eber, der daher Juelschwein genannt wurde. Dieses Fest begann nach der Mitte des Decembers, und die Juelfreude bestand in Essen, Trinken, Tanzen und Spielen, womit man sich zum neuen Jahre vorbereitete.*) Zur Zeit des Christenthums ist die Juelfeier auf Weihnachten verschoben worden.

Kuaser.

Die Götter hatten einen Menschen fast auf die Art gemacht, wie es Jupiter, Merkur und Neptun mit dem Arion gehalten hatten. Kuaser, so weise, daß er alle Fragen auflösen konnte, zog lehrend durch die ganze Welt. Da tödteten ihn aus Neid zwei Zwerge, mischten sein Blut in einem Gefäße mit Honig, und es ward daraus ein Trank, der Dichter schuf.

Die Götter aber, als ihr Sohn ihnen ausblieb, wurden unruhig, und sie befragten die Zwerge. Ihn hat seine Weisheit erstickt, — lautete die Antwort, — weil ihm niemand genug gelehrte Fragen vorlegen konnte. — Der Riese Suttung aber war zufällig glücklicherweise böse auf die Lügner und setzte sie auf einem Felsen im Meer ihrem Untergange aus. Sie boten ihm für ihre Erlösung den Trank an; Suttung ging auch darauf ein und gab das Gefäß seiner Tochter Gunloda zur Aufbewahrung in einer Höhle. Da wurden die Götter lüstern darnach. Odin, in einen Wurm verwandelt, gräbt sich in die Höhle, nimmt dort seine Gestalt wieder an und erhält von Gunloda drei Züge aus dem Gefäße; — der dritte Zug, und das Gefäß

*) Jul wird hergeleitet von Hiul=Rad, weil sich das Rad der Sonne um diese Zeit wendet.

ist leer, und Odin enteilet in Gestalt eines Adlers zum Göttersitze; Suttung aber verfolgt ihn in dieser Gestalt. Die Götter bringen eine Menge Geschirre und Odin füllet sie an; allein in der Eile wird nicht bemerkt, daß nicht alles durch den Schnabel geht, sondern auf einem andern Wege kommt; aus den Gefäßen, welche auf die letztere Weise gefüllt werden, lassen die Götter die meisten Dichter trinken.*)

Lifthraser und Lif.

Lifthraser und Lif sind ein Menschenpaar, das sich zu der Zeit des Weltbrandes unter einer Wurzel gerettet und vom Thau genährt hatte. Sie pflanzten nachher das Menschengeschlecht fort.

Loke und Sigyn.

Einzelne setzten Loke in die Zahl der Götter, Andere nennen ihn der Götter Verleumder, den Meister im Betrügen, die Schande der Götter und Menschen.**) Er ist ein Sohn des Riesen Farbaute aus Laufeya und wohnt im Hüynenhaine***); Bilnister und Helblinde sind seine Brüder. Er ist schön von Ansehn, aber bösartig und unstät und übertrifft an Verschlagenheit alle Menschen. Er hat die Götter oft den größten Gefahren ausgesetzt und sie wieder daraus befreit.

*) Wenn die nordischen Dichter die Dichtkunst Kuasers's Blut, Zwergentrank, Zwergenlösung nennen, so spielen sie auf diese Fabel an.

**) Er entspricht so ungefähr dem Teufel des Christenthums.

***) Riesenwald; denn Hüyne oder Hüne wird mit Riese erklärt. Hunnefiell heißt der Bergzipfel, wo Thiasse die Iduna mit ihren Aepfeln entführte. Man vergl. Voß' Idylle „Der Riesenhügel."

Einst bot sich ein Baumeister an, eine den Riesen unbezwingliche Burg zu erbauen, wenn sie ihm zum Lohne die Freya, die Sonne und den Mond geben würden. Man kam überein, daß er ganz allein und in der Zeit eines Winters fertig werden sollte. Nur sein Pferd bat er brauchen zu dürfen; die Götter gestanden ihm dies auf Loke's Rath zu. Der Vertrag wurde bestätigt mit Zeugen und Schwüren. Ein Riese — denn das war der verstellte Baumeister — mußte allerdings Vorsicht bei den Göttern üben, besonders, wenn der heilige Thor von seinem Zuge wider die Riesen zurückkommen sollte. Der Bau ging trefflich von Statten; denn das Pferd schleppte erstaunliche Felsenstücke des Nachts herbei, so daß die Götter begannen, zu stutzen und ernstlich zu überlegen, wer ihnen den Anschlag gegeben hatte, die Freya und die Himmelslichter zu verlieren. Nun ging es über Loke her. Er sollte Rath schaffen oder sterben. Loke ließ aus dem nächsten Wald eine Stute kommen, welche mit ihrem Gewieher das Pferd des Baumeisters an sich zog; der Eigenthümer lief ihm nach, und so verstrich der letzte Tag des Winters. Nun nahm er seine Riesengestalt an und dies bestimmte die Götter, welche den Riesen keinen Schwur halten, eiligst nach Thor zu schicken. Dieser kam, zerschmetterte dem Riesen mit seinem Hammer den Kopf und schickte ihn nach Niflheim (zur Hölle).

Sigye oder Sye ist Loke's Weib, mit der er einen Sohn Nar (Leiche) und andere gezeugt hat. Noch hat er von der Riesin Angerbode (Unglücksbotin) drei Mißgeburten: den Wolf Fenris, die Schlange von Midgard und Hela (der Tod).*) Nachdem er Balder's Tod verschuldet hatte, floh er vor dem Zorne der Götter auf einen Berg, wo er sich ein Haus mit vier Aussichten auf die ganze Welt baute.

---

*) Vergl. in Miltons Verlorenem Paradies die Heirat und die Nachkommenschaft des Teufels und beobachte dabei die enge Anlehnung an die Edda.

Odin entdeckte ihn und kam mit den Göttern dahin, da sprang Loke in der Gestalt eines Salms in den Fluß, ward aber mit einem Netze aufgefischt und von Thor beim Schweife erhascht. Nun zog man ihn in eine Höhle und verwandelte seine zwei Söhne Val und Nar in wilde Thiere. Val zerriß seinen Bruder, aus dessen Gedärmen die Götter Bande machten, mit welchen Loke auf drei spitzige Felsentrümmer liegend gebunden wurde. Ueber ihn ward eine Schlange aufgehängt, deren Gift in sein Angesicht träufelt. Sigye sitzt dabei und fängt mit einer Schale das Gift auf. Während sie aber die volle Schale ausleert, trifft ihn das Gift der Schlange, wobei er so heftig sich bewegt und fürchterlich brüllt, daß Alles erschüttert wird; — dies nennen die Menschen Erdbeben. Er bleibt in diesem Zustande bis zur Götterdämmerung.

Lövna.

Diese Göttin hat von Odin und Frigga die besondere Macht erhalten, getrennte Liebende wieder auszusöhnen.

Mane.

Mane (Mond), der Bruder der Sunna, hatte dasselbe Geschick als diese. Er führt den Mond durch seine Phasen. Einst raubte er zwei Kinder, Bil und Hinke, als sie mit einem Krug an einer Stange von dem Brunnen zurückgingen; und diese begleiten ihn noch. Auch Mane wird einst von einem Wolfe verschlungen werden.

Mimer.

Odin hat diesen weisen Mann mit Häner den Vanern als Geißel gegeben. Häner, den sie zu ihrem Oberhaupte machten, that ihnen nicht genug, und so rächten sie sich an Mimer, als seinem Rathgeber, schlugen ihm das Haupt ab und sandten es an Odin. Er soll es einbalsamiert und ihm die Zaubergabe verliehen haben, ihm verborgene Dinge vorauszusagen; bei der Götterdämmerung wird er dasselbe wider die Feinde der Götter um Rath fragen.

Mode und Magne.

Die Söhne Thor's, Mode und Magne, erben Miolner, den Hammer ihres Vaters, und ihnen wird auch nach dem Sturze der Götter das weite Gewölbe der Winde zufallen.

Muspelsheim.

Muspelsheim ist nach Einigen ein heller, unzugänglicher Sitz der Engel und Seligen, nach Anderen eine Gegend in Süden, woher ohne Unterlaß Blitze und Feuerfunken flogen, aus welchen auch die Götter den Sonnenwagen verfertigten. Bei der Götterdämmerung ziehen die Bewohner von Muspelsheim auch wider die Asen zu Pferde aus, durch einen Spalt des Himmels in vollem Feuer über die Götterbrücke Bifrost, die unter ihnen einbricht, bis in die Ebene Vigrydur, die vierhundert Quadratmeilen groß ist. Dort geschieht die Vereinigung mit Loke, Fenris, Jormungandur, Hrymur und allen Hrynitussen oder Eisriesen.

Nastrond.

Nastrond (Ufer der Leichen) wird der Ort der Verdammten genannt. Gen Nastrond, weit von der Sonne, ist ein Haus; sein Thor, nordwärts gelegen, ist aus lauter Schlangen geflochten, und durch die Fenster träufelt Gift. Dort befinden sich die Mordvargur (Mordwölfe, Meuchelmörder), watend in der schweren Flut des Giftes, sowie die Meineidigen und Ehebrecher.

Nidhoggur.

Nidhoggur*) heißt die höllische Schlange, die auch an der Wurzel des Igdrasil nagt. Es ist das grimmigste Ungeheuer von allen in Hvergemlir. Dort saugt es an Leichen und frißt Männer gleich einem Wolfe.

Niord.

Niord, der Herr der Winde wohnt in Noatun. Er stillet Meer und Feuer; ihn ruft man um Glück bei der Seefahrt, Jagd und Fischerei an. Er stammt nicht vom Göttergeschlechte. Er wurde bei den Vanen**) erzogen, die ihn mit seinem Sohne Frey den Asen zur Geißel gaben und dafür Häner und Mimer empfingen. Dadurch ward zwischen den Asen und Vanen Friede. Er brachte auch seine einzige Tochter Freya mit, welche die Zauberei mit erhitzten Häfen, Seid genannt, unter den Asen bekannt

*) Von nid = unten, Hoggur = ein Streich oder Hieb, wie Storhoggur, der stark zuhaut.

**) Man setzt dieses Volk an den Don. Einige halten sie für die Heneter, die einst Paphlagonien bewohnten und wovon die Veneter gekommen sein sollen, vielleicht auch jene Veneter in Gallien, deren Hauptstadt (in Niederbretagne) noch Vannes heißt.

machte. Niord's Gattin ist Skada, die Tochter Thiasse, des Riesen. Weil sie lieber im Gebirge bei ihrem Vater wohnt, als bei ihrem Manne am Meeresufer, so sind sie übereingekommen, neun Nächte im Gebirge und drei am Ufer zuzubringen. Skada geht mit ihrem Bogen oft in Schlittschuhen der Jagd nach.*)

Nornen.

Drei wissende Jungfrauen kommen aus dem Meere der Wolken und werden in ihrer Gesammtheit Nornen und Meyiarn genannt; einzeln führen sie die Namen Wurdur**), Verdandi***) und Skulld †). Sie wohnen in einer schönen Stadt an einem Brunnen und bestimmen die Dauer des menschlichen Lebens. Es giebt außer ihnen noch mehr Nornen, welche bei der Geburt der Kinder sich einfinden, um deren Geschicke zu bestimmen. Einige von ihnen sind von den Göttern, andere von den Alfen, noch andere von den Zwergen entsprungen. Sie werden zuweilen auch mit dem allen Göttinnen gemeinsamen Namen Disen benannt.

Odin.

Odin war der Anführer der asiatischen Wanderer nach Norden um das Jahr 70 vor Christi Geburt oder 250 Jahre darnach. Er war besorgt um seine Nachkommenschaft und ging daher aus, um den Brunnen der Weisheit zu suchen. Mimer, der Besitzer desselben, ließ ihn nicht trinken, wenn er nicht eines seiner beiden Augen verpfänden wollte. Odin that es, ward weise und sah in die Zukunft; aber er blieb

*) Niord kann die deutsche Nixe, Wassernixe sein.
**) Gegenwart.
***) Vergangenheit.
†) Zukunft.

einäugig. Diese Quelle der Weisheit muß in Asien sein, denn man sagt, Odin sei nur mit einem Auge nach dem Norden gekommen.

Er war einer der drei Söhne Bur's und wurde aus dem Anführer der asiatischen Wanderer die oberste Gottheit ihrer Nachkommenschaft. In verschiedenen Gegenden wurden nach und nach aus Odin die Namen: Oden, Vodin, Voden, Wodan, Guoden, Goden, Gott. In der Skalda werden ihm sonst 126 Beinamen noch beigelegt.

Man opferte diesem Gotte zuweilen auch Menschen.

Odin stand dem Kriegswesen vor; er gab den Kriegern die berserkerische Wuth, vermöge welcher sie ohne Harnisch, wie Hunde und Wölfe heulend, und an den Schilden nagend, mit der Stärke eines Bären oder Stiers auf ihre Gegner fielen, daß ihnen nichts widerstehen konnte. Er hatte ein Pferd, Sleipner benannt, das beste bei Göttern und Menschen. Es hatte 8 Fuß und war von der Stute geworfen worden, die durch Loke's Künste den Hengst des Riesen, der den Göttern eine Burg baute, von der Arbeit abgerufen hatte.

Prone.

Prone, auch Prove, nackt, mit einer Krone auf dem Haupte, mit Eselsohren, mit einem Fähnlein in der Linken und einem Schwerte mit dreizehn Buckeln in der Rechten. So stand sein Bild auf einer hohen Eiche, unweit Altenburg. — Sein Schild heißt Proveisen, dessen Berührung, wenn es glühte, das zweite unter den drei oder vier Ordalien (Gottesurtheile) zur Nachweisung der Unschuld war.

Ragnarokur.

Ragnarokur oder Raukur wird die Götterdämmerung genannt, das ist der Zeitpunkt, in welchem die Götter zu Grunde gehen sollen und die Welt vom Feuer verzehrt wird. Sieben ununterbrochene strenge Winter werden vorhergehen. Ueberhaupt hält man für Vorboten dieses Ereignisses, wenn

Die Brüder fordern sich zu kämpfen
Und metzeln dann einander auf;
Kein Band des Blutes hält: voll Treubruchs
Und Uebelthaten ist die Welt.

Ridegast.

Ridegast ist eine wendische Gottheit. Sein Bild war: nackt, mit einem Hahne auf dem Haupte, ein Schild vorn an der Brust hängend, auf dem ein Ochsenkopf war, und mit einer Hellebarde in der Linken.

Seater.

Seater hat die Bedeutung des Saturnus. Ihm war der Sonnabend (Saturday) heilig.*) Er hieß bei den Sachsen auch noch Crodo. Er wurde als ein alter, barhäuptiger, bärtiger Mann dargestellt, der in der Rechten ein Gefäß mit Blumen, in der Linken ein Rad hielt, und mit bloßen Füßen auf einem Tische stand. Das Rad bedeutet den Umlauf der Zeit oder die Ewigkeit. Ihm wurden Menschen geopfert.

*) Noch in einer Urkunde vom Jahre 1478 kommt der Saaterday vor, an welchem eine Messe in Blankenheim gelesen werden sollte.

Sicoa.

Sicoa oder Siba, die Venus der Wenden, ward nackt, mit herabhängenden Haaren, einem Apfel in der Rechten und einer Traube in der Linken dargestellt.

Sindre und Brymer.

Dies sind zwei Lustörter der Frommen, die auch die Götterdämmerung überdauern, wo sie unter dem allgemeinen Namen Gimmle begriffen werden. Der erste, ein goldner Saal, erhebt sich auf steilen Bergen hin gen Norden; der andere steht in warmer Gegend, und mit köstlichem Tranke erfreut man sich in seinen Hallen.

Siöna.

Siöna (die Sehende) lenket die Herzen der Menschen zur wechselseitigen Liebe.

Skidbladner.

Diesen Namen führt das Schiff der Götter, ein künstliches Werk mehrerer Zwerge, die es dem Gotte Frey verehrten. Alle Götter haben mit ihrer Rüstung darin Raum. Man braucht nur die Segel dieses Fahrzeuges aufzuspannen, so ist günstiger Wind da, und man gelangt an das bestimmte Ziel. Wollen die Götter nicht fahren, so können sie das Schiff so klein zusammenlegen, daß es in einer Tasche aufbewahrt werden kann.

Skinfara, Rinfara.

Der Tag hat sein eignes Pferd, Skinfaxa (scheinende, leuchtende Mähne) benannt, dem die Götter zwei Schläuche mit Luft gefüllt unter den Bauch gegeben haben, woher die Morgenkühle kommt.

Auch die Nacht hat ihr eignes Pferd, welches Rinfaxa (bereifte Mähne) heißt.

Slidur.

Slidur ist einer von den zwölf Höllenflüssen, welche aus der mitten in Niflheim liegenden Quelle Hvergelmer*) ausgehen. Er wälzt sich von Osten durch Thäler, die voll Giftes sind, und führt statt Wasser Schlamm.

Sunna.

Die Sunna (Sonne) war die Tochter Mundilfare und Schwester des Mane. Die Götter waren erzürnt, daß ihnen ihr Vater einen so stolzen Namen gegeben hatte, und versetzten sie daher an den Himmel, den Wagen des Tagesgestirns zu lenken. Die Sonne eilet vor einem Wolfe, Fenris, der sie noch einst verschlingen wird. Wenn dies aber geschieht, hinterläßt sie eine ihr ganz ähnliche Tochter, welche die Wege ihrer Mutter wandeln wird.

*) Hver = heiße Bäder, und Gamall = alt, denn Niflheim ward lange vor der Erde erschaffen.

Surtur.

Surtur oder Svartur (der Schwarze) ist der Anführer der Muspelsheimer bei der Götterdämmerung. Er ist voran zu Pferde sitzend, und sein Schwert übertrifft jede Sonne an Glanz. Am Schlusse des Gefechts zündet er die ganze Welt an.

Swantevit.

Swantevit, der vornehmste Abgott der Vandalen, hatte auf der Insel Rügen einen berühmten Tempel. Sein hölzernes Colossalbild hatte vier Köpfe, ein mit Wein gefülltes Horn in der Rechten, einen Bogen in der Linken, ein kurzes Kleid und an der Seite ein Schwert. Neben ihm hing Sattel und Zaum.

Synia und Gna.

Synia bewacht den Eintritt zum Palast und steht den Rechtshändeln vor, da wo es sich ums Leugnen handelt.

Gna ist Frigga's Botin durch alle Welten; sie hat ein Luftroß, das auch durch's Feuer geht.

Thor.

Thor, auch Asathor (der Ase) oder Akethor (der Schnelle) genannt, ist der stärkste der Götter und Menschen. Sein Gebiet heißt Thredvangur (Schutz wider den Schrecken), und sein Palast hat fünfhundert und vierzig Stockwerke. Er steht dem Sommer, Regen und Winde, der

guten Witterung und Erndte vor und schützt die Menschen wider die Riesen. Seinen Wagen ziehen zwei Böcke, zum Götterrathe aber kommt er allein zu Fuß über einige Flüsse, die er durchwatet. Er hat den Hammer Miolner, den Riesen, wenn sie ihn in der Luft erblicken, erfaßt ein Grauen; denn vielen ihrer Väter hat er schon die Köpfe zerschmettert. Er hat auch ein Wehrgehänge, mit welchem angethan, er noch um die Hälfte stärker ist; seinen Miolner ergreift er mit einem eisernen Handschuh. Unzählbar sind seine Thaten, nicht immer aber waren sie glücklich. Bei seinen Reisen nach dem Osten saß er in dem Daumenloch des Handschuhs eines Riesen.

Thor ist der Taram oder Taramis der Celten, und von ihm kommt der Thors- oder Donnerstag. Man schlachtete ihm zu Ehren allezeit ein Joch Ochsen, mit deren Blute man sich die Häupter bestrich.

Twisco.

Twisco oder Tuisto, Teuto, Teut, Teutates ist ein der Erde entstammender Gott und mit seinem Sohne Mannus der Stammvater der Teutschen oder Deutschen. Man stellte ihn als alten Mann dar mit bloßem Haupt, mit einem Scepter in der Rechten und in einem Pelze, der von der linken Schulter unter dem rechten Arme zusammenlief. Bei den Sachsen war ihm der Dienstag (Tuesday) heilig. Man brachte ihm auch Menschenopfer dar.

Tyr.

Tyr ist der kühnste Gott; er verleihet die Siege und sieht die Menschen nicht gern in Frieden. Einst wollten die Götter den Wolf Fenris anbinden; er schlug es aus, wofern nicht Tyr ihm die Hand in den Rachen steckte zum Unterpfande seiner Loslassung. Weil man ihn nun dann nicht losließ, bis er Tyr die Hand ab.

Uller.

Uller ist ein so trefflicher Pfeilschütz und Schlittschuhläufer, daß Niemand es mit ihm aufzunehmen vermag. Er ist schön von Gestalt und besitzt alle Eigenschaften eines Helden, daher man ihn auch in Zweikämpfen anruft.*)

Vagnofft.

Vagnofft ist eine dänische Kriegsgottheit, welche man darstellt mit einem Federbusch auf dem Helme, einem blanken, auf der Spitze stehenden Schwerte in der Rechten und einem auf der Erde stehenden Schilde in der Linken.

Vale.

Vale, der Sohn Odin's und Rinda's, brachte Balder noch ungewaschen und ungekämmt auf den Scheiterhaufen**) und rächte nachher an Hoder Balders Tod.

*) Vielleicht ist er der friesische Gott Holler.

**) Bruna-olld nennt man die Zeit, wo im alten Norden die Leiber der Todten verbrannt wurden, — Haugs-olld, wo man sie unter Hügel begrub, und Rois-olld, wo man die Gräber ganz ebnete.

Valfodur.

Valfodur, Wallvater, Leichenvater ist einer von den hundertsechsundzwanzig Beinamen Odin's, weil er alle diejenigen als Söhne ansieht, die mit den Waffen in der Hand sterben, und sie in den Heldensitz, Valholl oder Walhalla genannt, aufnimmt. Val bezeichnet einen Erlegten (daher der Name Walstatt) und Holl, Hall oder Haull ein herrliches Gebäude.

Valkyriur.

Valkyriur (Todtenwählerinnen)*) sind Odin's und Freya's Dienerinnen, welche geschickt werden, die Helden auszuwählen, die im Gefechte bleiben sollen, um den Sieg zu lenken. Sie befinden sich zu Pferde unter den Streitenden, laden die Fallenden nach Walhalla und reichen ihnen dort in wohlgefüllten Hörnern Miod (Meth) und Bior (Bier). Sie sind mit Schwanenflügeln versehen. Ihre sonstige Bezeichnung ist auch noch Diesen, und davon sind die Vornehmsten: Hrista, Mista, Goadula, Skopula, Hilda, Gunna.

Vara, Vöra, Snotra.

Vara steht den Schwüren vor und straft die Treulosen, besonders die es in der Liebe sind.

Vöra und Snotra sind besonders weise und kluge Göttinnen.

---

*) Von Valur = ein Haufen Erschlagener, und Kiör = die Auswahl, — küren = wählen.

Vidar.

Vidar, mit dem Beinamen der Schweigende, Odin's großer Sohn, ist an Stärke fast dem Thor gleich. Er trägt ungemein dicke Schuhe, wozu alle Ledertheilchen gebraucht werden, die übrig bleiben, wenn man sich Schuhe machen läßt; daher man sie, um den Asen gefällig zu sein, fleißig wegferfen soll. Er geht mit diesen Schuhen durch die Luft und auf dem Wasser; bei der Götterdämmerung tritt er mit einem derselben den Wolf Fenris in den Rachen und reißt mit den Händen das obere Gebiß ihm so auf, daß Fenris davon allein umkommen mußte, wenn er ihm nicht noch dazu das Herz durchbohrt hätte. Er bleibt mit Vile und noch einigen Anderen, wie Balder, Hoder und Häner, im letzten Göttergefechte übrig, die alsdann in Odin's Schlachtbezirke wohnen.

Vile.

Vile ist der Sohn des Odin und der Rinda. Er ist muthig im Kriege und ein trefflicher Bogenschütze.

Weda.

Dies ist eine friesische Gottheit in Gestalt eines Kriegers, der auf dem Haupte einen befiederten Helm, vor der Brust ein Schild, am Rücken Flügel hatte. Freda war ebenso gebildet. Die beiden Gottheiten wurden anscheinend in Kriegszeiten besonders verehrt.

Namen-Register

zu der

lexikalischen Darstellung der altdeutschen Götterlehre.

(NB. Die fettgedruckten Ziffern bezeichnen die Namen, denen ein selbstständiges Capitel gewidmet ist.)

Akethor 71.
Alfen **41**. 66.
Alfheim 41.
Alfodur **41**.
Alfur 41.
Allvater 41.
Alruner 49.
Alfablot 41.
Alsuidur **42**.
Angerbode 48. 53. 62.
Arion 60.
Armen=Säule 48.
Arvakur **42**.
Asathor 71.
Asen **42**. 43. 45. 48. 51. 65.
Asenrath **42**. 43.
Asgard **42**. 43. 45. 46.
Aske **43**.
Audhrimer 46.

Balder 42. **44**. 54. 55. 62.
Balder's Augenbraue 44.
Beigla 41.
Bela 50.
Bergelmer 58.
Bifrost 53.
Bil 63.
Bilnister 61.
Bior 74.
Blotabrunn 45.
Blotkelda **45**.
Born 41. 58.
Brage 42. **45**. 57.
Bragur 45.
Breidablick 44.
Bruna=olld 73.
Brunnen der Vorzeit 58.
Brunnen der Weisheit 57.
Brymer 69.
Bur 58. 67.

Cerberus 52.
Crodo 68.

Diesen 74.
Disen 66.
Dokalfar 41.
Don 65.
Druide 44.
Durin 46.
Dvergar **46**.
Dvergasmidi 46.
Dvergmal 46.

Einheriar **46**.
Eira **47**.

Eisriesen 56. 58.
Eldhrimer 46.
Embla **43.**
Ermenseul **47.**

Fansal 51.
Farbaute 61.
Fenris **48.** 57. 59. 62. 64. 70. 73. 75.
Fialar 57.
Fimbultr **49.**
Flins **49.**
Flynt 49.
Folkvangr 51.
Forsete 42. **50.**
Fosta **50.**
Freda 75.
Freki 47.
Frey 42. 48. **50.** 65. 69.
Freya 50. **51.** 60. 62. 65. 74.
Frigga 44. **51.** 52. 54. 55. 63. 71.
Fro **52.**
Fruer 51.
Fylla **52.**

Gallien 65.
Garmur **52.**
Gefiona **52.**
Gerde 50.
Geri 47.
Giall 54.
Gimmle 69.
Ginna 50.
Gladheim 42.
Glittner 50.
Gna **71.**
Goadula 74.
Goden 67.
Goldene Zeit 42.
Gott 67.
Gott mit den goldenen Zähnen 53.
Götterdämmerung 68.
Gugner 48.
Gullinbust **42.**
Gullveig **52.**
Gunloda 60.
Gunna 74.
Guoden 67.
Guypaheller 5 .
Gygür 57.

Hakon 56.
Haliruner 49.
Häner 43. 64. 65.
Hangadrokin 49.
Hangagud 49.
Hangatyr 49.
Haugs-olld 73.
Heid **52.**
Heimdall 42. **53.**
Hela 46. **53.** 54. 62.
Helblinde 61.
Heneter 65.
Herfodur **49.**
Hermanns-Säule 48.
Hermode **54.**
Hertha 55.
Hilda 74.
Hinke 63.
Hlidskialf 43.
Hlina **55.**
Hlodyna **55.**
Hoder 42. 44. 45. **55.** 73. 75.
Holga 56.
Holgabrudur **56.**
Holler 73.
Horgabrudur 56.
Hrasvelgur **56.**
Hrimur **56.** 64.
Hrista 74.
Hrynitussen 64.
Hugin 47.
Hüne 61.
Huyne 61.
Huynenfiell 61.
Huynenhain 61.
Hvergelaur 57.
Hvergelmer 70.
Hvergemlir 65.
Hymer 59.

Ida 42.
Iduna **57.** 61.
Jedermann's Säule 48.
Igdrasil **57.** 65.
Imer 46. **58.**
Jord 55.
Jormungandur **59.** 64.
Jotunheim 45. 57,
Irminsul 47.
Juelsschwein 60.
Julfeste **60.**
Jupiter 60.

Kuaser **60.**
Kuaser's Blut 60.

Laufeya 61.
Leichenvater 74.
Lerada 47.
Lif **61.**
Lifthraser **61.**
Liösalfar 41.
Liturogvitur **46.**
Lodur 43.
Loke 44. 48. 53. 55. **61.** 62. 64. 67.
Lövna **63.**

Magne **64.**
Managarmur **56.**
Mane **63.** 70.
Mannus 72.
Mars 48.
Merkur 60.
Meyiarn 66.
Midgard 43. 56. 59.
Mimer 57. **64.** 65. 66.
Miod 74.
Miolner 64. 72.
Mista 74.
Mistiltein 44.
Mode **64.**
Modgurdur 54.
Mond 62.
Mordvargur 65.
Motsogner 46.
Mundilfare 70.
Munnin 47.
Muspelsheim **64.**

Naglfar 56.
Nanna 45. 54.
Nar 62. 63.
Nastrond **65.**
Neptun 60.
Nertha 55.
Nidhoggur 57. **65.**
Niederbretagne 65.
Niflheim 53, 57. 62. 70.
Niord 42. 50. 51. **65.**
Nixe 66.
Noatun 65.
Nord 58.
Nornen 66.

Oden 67.
Odin 42. 43. 44. 46. 47. 48. 49. 51. 54. 58. 60. 63. 64. **66.** 67. 73. 74 75.
Odur 51.
Oedumla 58.
Ordalien 67.
Ost 58.

Paphlagonien 65.
Paradies 59.
Phoseta 50.
Plutos 55.
Prone **67.**
Prove 67.
Proveisen 67.

Rabengott 47.
Ragnarokur **68.**
Raukur 68.
Ridegast **68.**
Rinda 75.
Rinfaxa **70.**
Rois-olld 7 .
Rügen 71.
Runar 49.
Runen 44. 49.
Runhofdi **49.**

Schlange von Midgard **62.**
Seater **68.**
Seid 65.
Serinmer 46.
Siba 69.
Sicoa **69.**
Sigye 61.
Sindre **69.**
Siöna **69.**
Skada 66.
Skidbladner **69.**
Skinfaxa **70.**
Skoll **56.**
Skopula 74.
Skulld 66.
Skyrner 48. 51.
Sleipner 67.
Slidur **70.**
Snotra **74.**
Sonne 62.
Süd 58.
Sunna 63. **70.**

Surtur 50. **71.**
Suttung 60.
Svartalfar 41.
Svartur 71.
Swantevit **71.**
Sye 62.
Synia **71.**

Taram 72.
Taramis 72.
Teut 55. 72.
Teutates 72.
Teuto 72.
Tiasse 61. 66.
Thok 54.
Thor 42. 45. 55. 58. 59. 62. 63. **71.**
Thorgerd 56.
Thorstag 72.
Throdvangur 71.
Tuisto 72.
Twisco **72.**
Tyr 42. 48. 52. **73.**

Uller 42. **73.**

Vagnofft **73.**
Val 63. 74.
Vale **73.**
Valfodur **74.**
Valhalla 44. 46. 47.
Valholl 74.
Valkyriur **74.**
Vandalen 71.
Vanen 64. 65.
Vannes 65.
Vara **74.**
Ve 58.
Veneter 65.
Venus 69.
Verdandi 66.
Vesta 50.
Vidar 42. **75.**
Vigrydur 64.
Vile 42. 58. **75.**
Vindalfur 46.
Vingolf 43.
Voden 67.
Vodin 67.
Voler 49.
Volva 49.
Vöra 74.

Walhalla 74.
Wallvater 74.
Walstatt 74.
Weda **75.**
Weihnachten 60
West 58.
Wodan 67.
Wurdur 66.

Zwerge 66.
Zwergenlösung 60.
Zwergentrank 60.
Zwergenvolk 46.

Leipzig.
Druck von Bockwitz & Webel.

Leipzig.
Druck von Bockwitz & Webel.